
NUEVA
¡JUGADOS! FFXV • THE LAST GUARDIAN • DEAD RISING 4 • SUPER MARIO MAKER...
Gamer
&GAMES
sólo 1'95 euros
NÚMERO 4 | 2017
¡REGALO!
CALENDARIO 2017
HW2 • THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
HORIZON ZERO DAWN
LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LOS HUMANOS
GUÍA
CoD: INFINITE WARFARE
LOS MEJORES RIGS Y VENTAJAS
A FONDO
FOR HONOR
LA BATALLA ÉPICA DEFINITIVA
DOSSIER
RESIDENT EVIL
¡VAS A PASAR MIEDO!
AVANCE
TOP 10 DEL AÑO
CAMPEÓN, UNCHARTED 4
¡SE ACERCAN!
• HALO WARS 2
• SNIPER GHOST WARRIOR 3
• DRAGON BALL FUSIONS
• NIOH
• POOCHY & YOSHI'S WOOLY WORLD
TRUCOS
WATCHDOGS 2
TODOS LOS SECRETOS
INFORME
JUEGOS PARA SWITCH
Avalancha de novedades
TOPS
LO QUE TE ESPERA EN 2017
Juegazos brutales para todos
GADGET
RAZER MAN'OWAR 7.1
Escucha cada disparo
Grupo V

Sumario

22
HORIZON: ZERO DAWN

Nos vamos a sumergir en un mundo postapocalíptico, dominado por las máquinas, y en la que los humanos sólo sobreviven. Para conocer qué ocurrió con la humanidad, tendremos que aprovechar todas las habilidades de Aloy, la cazadora que protagoniza esta odisea.

LOS JUEGOS DE SWITCH

Ya queda muy poco para que Switch se lance, y vamos conociendo algunos de los títulos que se van a poder jugar desde el primer momento, o en los meses posteriores. Y hay mucho más que el nuevo Zelda o juegos de Super Mario.

32

38
FOR HONOR

La aventura de Ubisoft que enfrenta a caballeros medievales con samuráis y vikingos es toda una oda al combate cuerpo a cuerpo. Una obra con una personalidad muy definida y que se parece muy poco a cualquier cosa que hayamos visto antes.

GAME TIME
LOS MALETINES

¡SÍGUENOS EN REDES SOCIALES!

Entre las polémicas más recurrentes del sector, una de las clásicas es la que indica que las diferentes redacciones de los medios de videojuegos están subyugadas ante una serie de compañías que 'compran' buenas notas y análisis para sus juegos. Lo conocemos como los maletines. Desde la poca experiencia que acumulo dirigiendo una revista de estas características, puedo asegurar que nosotros no hemos recibido sobornos o presiones en este sentido. Al mismo tiempo afirmo que no he dado instrucción alguna a los compañeros que forman el equipo encargado de hacer las críticas de los distintos juegos. Entiendo que tanto la industria como los lectores son lo suficientemente maduros para saber que cada review plasma el criterio subjetivo de aquel que la escribe, y que para hacer bien este trabajo es imprescindible disponer de libertad. Quizás el problema radique en la dictadura de la puntuación, y lo injusto que puede llegar a ser comparar obras muy distintas bajo unos parámetros fijos. En todo caso, ese es otro debate.

ANTONIO VAZQUEZ

Gamer
003 | DICIEMBRE 2016





SNIPER ELITE 4

■ **La mecánica del juego** se repite con respecto a la anterior entrega. Es decir, que lo principal es **encontrar buenas posiciones,** sacar el rifle de francotirador, encontrar enemigos y disparar para acabar con ellos.

■ La mayoría de las acciones se mantienen con respecto a la tercera entrega. Vuelve, por supuesto, la **visión de rayos X** y a cámara lenta cuando hacemos blanco en algún enemigo, viendo cómo la bala rompe huesos o destroza órganos.

■ **Los acontecimientos continúan con respecto a 'SE3',** en plena **Segunda Guerra Mundial.** Nos trasladamos a **Italia,** en el **año 1943.** Controlamos al tirador de élite **Karl Fairbirne,** que forma parte de la resistencia contra el fascismo.

■ El cuarto capítulo de la saga Sniper Elite tiene los **escenarios más grandes y completos**. Casi podría considerarse un **mundo abierto.** Hay ciudades costeras y mega estructuras nazis llenas de enemigos y recovecos. Todo recreado con mucho detalle.



Sniper Elite 4

AJUSTA BIEN LA MIRILLA

El sigilo y la puntería vuelven a ser los mejores amigos del jugador en la cuarta entrega de la saga Sniper Elite. Seguimos inmersos en la Segunda Guerra Mundial, somos parte de la resistencia y tenemos que acabar con todos los soldados enemigos que podamos. ¿Te apuntas?

■ Entre las novedades de la mecánica de juego están la **posibilidad de usar los cadáveres de los enemigos que hemos derribado para crear trampas** con explosivos, que activaremos cuando otras tropas vengan en auxilio de su compañero de armas.

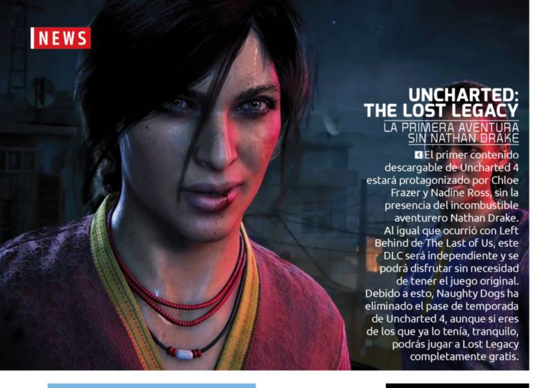
■ Además, **es más sencillo escalar** para encontrar posiciones ventajosas de disparo. También se ha introducido la posibilidad de **lanzar enemigos al vacío** estando detrás de ellos y colgados de alguna pared o cornisa.



■ Todos los que reserven el juego obtendrán la **misión extra 'Target Führer'** gratis. En ella, el objetivo es asesinar a Adolf Hitler, por supuesto.

■ El juego se ha creado por primera vez para la presente generación de consolas, 'corriendo' a **1.080 píxeles** de forma nativa. La campaña es para uno o dos jugadores, mientras que el multijugador se puede jugar en modo cooperativo o como rivales.

■ **Sniper Elite 4,** estará disponible para **PS4, Xbox One y PC,** y su fecha de lanzamiento es el **14 de febrero de 2017.**



UNCHARTED: THE LOST LEGACY

LA PRIMERA AVENTURA SIN NATHAN DRAKE

El primer contenido descargable de Uncharted 4 estará protagonizado por Chloe Frazer y Nadine Ross, sin la presencia del incombustible aventurero Nathan Drake. Al igual que ocurrió con Left Behind de The Last of Us, este DLC será independiente y se podrá disfrutar sin necesidad de tener el juego original. Debido a esto, Naughty Dogs ha eliminado el pase de temporada de Uncharted 4, aunque si eres de los que ya lo tenía, tranquilo, podrás jugar a Lost Legacy completamente gratis.

SUPER NINTENDO WORLD EN 2020

LA PRIMERA ATRACCIÓN DE NINTENDO EN UNIVERSAL

La compañía japonesa ha llegado a un acuerdo con Universal Studios para abrir una atracción en sus parques temáticos. Recientemente, se han revelado los planes de Nintendo, anunciando Super Nintendo World, que se inaugurará en 2020 durante las olimpiadas de Tokyo. Esta atracción se compondrá de extensas zonas con áreas interactivas, y no sólo estarán presentes personajes de Super Mario, sino también otros iconos de la longeva compañía de videojuegos. Super Nintendo World en Japón es el primer paso, pero también llegará a Orlando y Hollywood.



DICCIONARIO

PNJ

Es la abreviatura de 'Personaje No Jugable', que en inglés se escribe 'NPC' (Non Playable Character). Se refiere a aquellos personajes que son parte del videojuego, con un papel más o menos destacado, pero que el jugador no controlará en ningún momento.

LA SEGUNDA GENERACIÓN DE CAMINO A POKÉMON GO

LLEGARÁ DE FORMA ESCALADA

Niantic ha revelado la sorpresa que tenía preparada para los jugadores. Ya es posible encontrar Pokémon pertenecientes a la segunda generación de juegos, es decir, Oro y Plata, aunque de momento no todos estarán disponibles. El equipo ha revelado que se podrá conseguir algunas 'preevoluciones', como Pichu, Cleffa, Igglybuff, Elekid, Magby, y Smoochum, además de Togepi, incubando huevos. Como extra, hasta el 29 de diciembre es posible capturar al 'Pikachu navideño', que lleva puesto un gorro de Papá Noel.





ANUNCIOS EN PLAYSTATION EXPERIENCE

El evento de PlayStation estuvo plagadito de anuncios de lo más llamativos. A continuación te destacamos unos cuantos

MARVEL VS CAPCOM: INFINITE
Por fin se confirman los rumores de la llegada de este título de lucha, que ha mostrado que podremos controlar a Ryu, Capitana Marvel, Megaman X, Iron Man, Capitán América y Morrigan, entre otros, además de la presencia de las Gemas del Infinito.

CRASH BANDICOOT N'SANE TRILOGY
Después de muchos rumores, e incluso bromas, se ha anunciado un remake de la trilogía original

KNACK 2
Uno de los títulos de lanzamiento de PS4 recibirá su secuela a lo largo de 2017

PARAPPA THE RAPPER
Los nostálgicos están de enhorabuena, porque el famoso perro rapero de PlayStation regresa con una remasterización.

NIER: AUTÓMATA
La esperada secuela de Nier, que en su día pasó algo desapercibido, ha revelado su fecha de lanzamiento en Europa. Los impacientes podrán marcar en rojo el 7 de marzo de 2017.

DANGANRONPA V3: KILLING HARMONY
NIS América ha revelado la llegada del juego a lo largo de 2017 tanto a Europa como a EE.UU., con novedades que pretenden romper con el estilo clásico de Danganronpa.

LARA CROFT GO
El juego llegó primero iOS y Android, pero Square Enix ha decidido que engrose la lista de títulos de PlayStation 4 y PS Vita. Ya está disponible.

WIPEOUT: OMEGA COLLECTION
Un recopilatorio del frénetico juego de PS3 que llega a PS4 con Wipeout HD, Wipeout HD Fury, Wipeout 2048. El título correrá a 60 fps y será compatible con 4K y HDR.

E-SPORTS

LOS TÍTULOS MÁS JUGADOS EN PC DE DICIEMBRE

LOS JUEGOS DE BLIZZARD ESCALAN POSICIONES

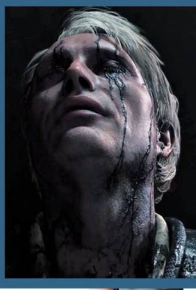
Según el ranking publicado por el portal Newzoo, los deportes electrónicos vuelven a estar a la cabeza de la lista. Uno de los principales motivos ha sido la celebración de la Blizzcon 16, que ha conseguido que los juegos de Blizzard escalen posiciones, apareciendo en el Top 20 Heroes of the Storm y manteniendo su lugar otros como Overwatch o Hearthstorm. Por otro lado, League of Legends sigue siendo el rey de los MOBA y los juegos de eSport, seguido por Counter Strike: GO y World of Tanks.



DEATH STRANDING SE MUEVE CON DECIMUS

ES EL MOTOR GRÁFICO DE LOS CREADORES DE KILLZONE

Tras la presentación del nuevo tráiler del juego en PlayStation Experience, Mark Cerny explicó algunos detalles del trabajo gráfico en Death Stranding. La salida de Hideo Kojima de Konami provocó, entre otras cosas, que no pudiera trabajar con el motor gráfico al que estaba acostumbrado. Tras barajar las opciones que Sony le proporcionó, optó por Decimus, que es el que el estudio Guerrilla Games ha utilizado para desarrollar sus juegos, como Horizon: Zero Dawn o Killzone. Como extra, en los Game Awards se presentó un nuevo tráiler del juego, en el que se presentaban dos nuevos actores que serán parte de la producción: Mads Mikkelsen y Guillermo del Toro.



HORARIO PARA LA PRESENTACIÓN DE SWITCH

EN ESPAÑA TOCARÁ MADRUGAR

Sabemos que el próximo 13 de enero Nintendo revelará más detalles sobre su nueva consola, los juegos que la acompañarán en su lanzamiento, e incluso el precio. El evento se realizará de forma simultánea en distintas ciudades del mundo, como Nueva York o París, lo que implica una diferencia horaria que hay que equilibrar. Es por esto que aquellos que quieran ver aquí la presentación de Switch, tendrán que armarse con cafeína, o madrugar mucho, para estar frente al 'streaming' a las 5 de la mañana. Todo sea por ser de los primeros en descubrir las sorpresas que nos tiene preparadas Nintendo.





ID SOFTWARE REVELA POR QUÉ CANCELÓ DOOM 4

PARECÍA OTRO JUEGO ALEJADO DE LA FRANQUICIA

Doom ha cosechado grandes críticas desde su lanzamiento, pero antes de decidir lanzar este juego, iD Software estuvo trabajando en Doom 4. El proyecto avanzó viento en popa durante el desarrollo y, según el equipo, tenía muy buena pinta, pero había un problema fundamental: no parecía Doom. Contaba con un estilo más cinemático, más centrado en la historia y en cómo afecta al mundo una invasión de demonios. Las diferencias con el juego que conocemos eran tales, que Marty Stratton, el productor, lo ha llegado a llamar 'Call of Doom', al considerar que iba más en la línea del shooter de Activision. Al ver que la distancia con la esencia de Doom era demasiado grande, decidieron cancelar el proyecto y empezar de nuevo.



THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH A SWITCH

SU CREADOR PODRÍA HABERLO FILTRADO

The Binding of Isaac: Afterbirth+ es la expansion del juego indie con el mismo nombre, que desde 2014 ha ido llegando a diferentes plataformas. Según parece, podremos disfrutarlo también en Nintendo Switch, puesto que Tyrone Rodriguez ha dejado un mensaje oculto en su cuenta de Twitter. Si cogemos la primera palabra unos determinados twits sobre el desarrollo del juego, podemos leer "The Binding of Isaac: Afterbirth+ comming to Switch in Spring 2017". Es decir, que el juego llegaría a la consola de Nintendo en primavera de 2017.



SHENMUE 3 SIGUE EN MARCHA

PRONTO VEREMOS NUEVOS VÍDEOS

Shenmue 3 se lanzará en PS4 y PC en algún momento de 2017, según se espera. Sin embargo, desde el anuncio del kickstarter no se han revelado muchas novedades. Según Yu Suzuki, el proceso de desarrollo se encuentra en un punto que está próximo a entrar en la fase de producción, por lo que estima que empezarán a mostrar imágenes y trailers a los jugadores a principios de este nuevo año. Además, el periodo de reserva del juego en su versión de PC ya ha comenzado.



THE LAST OF US - PARTE II

SERÁ UN JUEGO QUE VERSE "SOBRE EL ODIO"

Desde su lanzamiento en 2013, The Last of Us se ha convertido en un juego de referencia para Naughty Dogs. Cierto arte publicado en el que Ellie aparecía tocando la guitarra encendió las alertas sobre una posible segunda parte hasta que, finalmente, ésta se presentó en el PlayStation Experience celebrado a principios de mes. The Last of Us – Parte II estará protagonizado por la joven, que ahora tiene 19 años, lo que afectará a las mecánicas de juego dadas sus habilidades con las armas. Además, según los propios desarrolladores, será un juego "sobre el odio". Como dijo Ellie, "voy a encontrar y voy a matar hasta el último de ellos".



CIFRAS

29.250 ¥
Es decir, unos 240 €, es el valor que alcanzaron las acciones de Nintendo tras el anuncio de Super Mario Run.

4 millones
Las unidades que Capcom quiere distribuir en tiendas en el lanzamiento de RE7. Para ellos, el más importante del año.

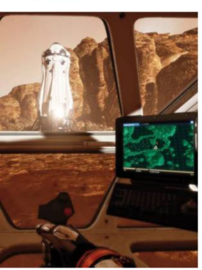
900 $
Según los creadores de ARK Survival Evolved, PS4 PRO equivale a un PC de ese valor. Creen que el rendimiento de su GPU es similar al de la Nvidia 970.

25%
Vivendi habría adquirido un nuevo paquete de acciones de Ubisoft, haciendo que posea ya un cuarto de la compañía.

1.000 millones
Esta enorme cantidad de dólares es la previsión que las compañías esperan que generen los eSports este año.

5.700
Es la cifra de jugadores que se han reunido en EVE Online para acabar con su particular Estrella de la Muerte.

56 millones
La cantidad de dinero que gastamos los españoles en videojuegos y consolas durante el Black Friday.



THE MARTIAN VR EXPERIENCE

MARTE ATERRIZA EN PS VR

Si eres poseedor de la realidad virtual de Sony y fan de la película de Matt Damon, ha llegado a PlayStation VR la experiencia 'The Martian', en la que los jugadores se pondrán en la piel del astronauta y tendrán que llevar a cabo diferentes tareas para sobrevivir en la superficie del planeta rojo. Según sus creadores, The Martian VR es "una interactiva e inmersiva aventura con la que los espectadores podrán participar del punto de vista de Mark Watney, tratando de tener una oportunidad de sobrevivir".

LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

Acaba 2016 y empieza la ronda de galas y entregas de premios a los mejores juegos del año, de manera absoluta y de cada categoría. A continuación te detallamos los premiados en el Fun & Serious Game Festival de Bilbao y los Game Awards 2016.

GANADORES FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL

PREMIADOS DE HONOR
- Yuji Naka (Sonic)
- Warren Spector (Deux Ex, System Shock)
- Harvey Smith (Dishonored)

MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO
- Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón

MEJOR DISEÑO ARTÍSTICO
- Dishonored 2

MEJOR DISEÑO NARRATIVO/GUIÓN
- Watch Dogs 2

MEJOR DISEÑO DE JUEGO
- Dark Souls 3

VIDEOJUEGO REVELACIÓN
- Oxenfree

MEJOR BSO
- Uncharted 4

MEJOR IDEA ORIGINAL
- Oxenfree

MEJOR INTERPRETACIÓN EN CASTELLANO
- Roberto Encinas (Uncharted 4: el desenlace del ladrón)

MEJOR JUEGO INDEPENDIENTE
- Inside

MEJOR JUEGO DEPORTIVO
- FIFA 17

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN
- Forza Horizon 3

MEJOR JUEGO FAMILIAR/SOCIAL
- Pokémon GO

MEJOR SERIOUS GAME
- INCIBE

MEJOR PROYECTO UNIVERSITARIO
- Intruders: Hide and Seek

PREMIO A TODA UNA SAGA
- Civilization

GANADORES GAMES AWARDS

MEJOR JUEGO DEL AÑO
- Overwatch (Blizzard)

MEJOR DIRECCIÓN DE JUEGO
- Blizzard (por Overwatch)

MEJOR NARRATIVA
- Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón (Naughty Dog/SIE)

MEJOR DIRECCIÓN ARTÍSTICA
- Inside (Playdead)

MEJOR MÚSICA/DISEÑO DE SONIDO
- Doom (id/Bethesda)

MEJOR ACTUACIÓN
- Nolan North (Nathan Drake. Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón)

JUEGOS POR EL IMPACTO
- That Dragon, Cancer (Numinous Games)

MEJOR JUEGO INDEPENDIENTE
- Inside (Playdead)

MEJOR JUEGO PARA MÓVILES O PORTÁTILES
- Pokemon Go (Niantic)

MEJOR JUEGO PARA LA REALIDAD VIRTUAL
- Rez Infinite (Enhance Games)

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN
- Doom (id Software/ Bethesda Softworks)

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN
- Dishonored 2 (Arkane Studios/Bethesda Softworks)

MEJOR JUEGO DE ROL
- The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (CD Projekt RED)

MEJOR JUEGO DE LUCHA
- Street Fighter V (Capcom)

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
- Civilization VI (Firaxis Games/2K)

MEJOR JUEGO FAMILIAR
- Pokemon Go (Niantic)

MEJOR JUEGO DE CARRERAS/DEPORTES
- Forza Horizon 3 (Playground Games/ Microsoft Studios)

MEJOR MULTIJUGADOR
- Overwatch (Blizzard)

JUEGO MÁS ESPERADO
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo)

JUGADOR MÁS INFLUYENTE, PRESENTADO POR INTEL
- Boogie2988

MEJOR CREACIÓN FAN
- Brutal Doom 64
- Enderal: The Shards of Order

MEJOR JUGADOR DE ESPORT PRESENTADO POR OMEN POR HP
- Coldzera – Marcelo David (SK Gaming, Counter-Strike: Global Offensive)

MEJOR EQUIPO ESPORT
- Cloud 9

MEJOR JUEGO ESPORT
- Overwatch (Blizzard)



COMPARADOS

SIMULADORES DE CONDUCCIÓN

Repasamos el parque de vehículos de los simuladores de conducción más destacados de los últimos años.

JUEGO	AÑO	PLATAFORMAS	NÚMERO DE COCHES	DETALLES
Project Cars	2015	PS4/Xbox One/ PC	74	Su lista de lanzamiento de 74 coches se amplió después, mes a mes, con la llegada de nuevos vehículos disponibles de manera completamente gratuita. Fue desarrollado por Slightly Mad Studios, pero financiado por la comunidad.
Forza Horizon 2	2014	Xbox 360/ Xbox One	210	Esta segunda parte cambia el desértico paisaje de los cañones del Colorado por el sur de Europa, con niveles ambientados en Francia e Italia. Y recordad, la tercera entrega viaja nada menos que a Australia.
Forza Motorsport 6	2015	Xbox One	450	 Lanzado para Xbox One, esta nueva entrega incluye casi medio millar de vehículos totalmente personalizables, con las cabinas del piloto recreadas y con daños completos, además de 26 circuitos donde ponerlos a prueba.
The Crew	2014	PS4/Xbox One/ PC	40 + 5 ocultos	Puede parecer una cantidad algo exigua, pero a la hora de jugar la variedad es mucho mayor, gracias a las modificaciones que se pueden realizar en los vehículos. Además, también se amplía gracias a los packs DLC.
Gran Turismo 6	2013	PS3	1.226	 La sexta edición de GT llegó a PlayStation 3 con uno de los parques de vehículos más amplios dentro, no sólo de la saga, sino de los simuladores de conducción. También destacó en el número de circuitos que incluía, hasta 100.

Halo Wars 2

EL ARTE DE LA GUERRA

El retorno de este 'spin-off' estratégico de Halo se esperaba con ansia por buena parte de los fans que disfrutaron del primer capítulo. La continuación llega a Xbox One con más modos (sobre todo para el online), nuevas unidades disponibles y además los campos de batalla más grandes jamás vistos en la saga.

GÉNERO Estrategia | **DESARROLLADORA** Creative Assembly | **EDITORA** Microsoft | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** - | **TEXTOS** Español | **VO**

No es frecuente que haya juegos de estrategia en tiempo real bien adaptados para consola. Los grandes aficionados al género suelen preferir el teclado y el ratón para gestionar y manejar sus tropas. El Halo Wars original ya demostró que este tipo de obras también se pueden disfrutar y dominar con un mando. Y su segunda parte incide en todo aquello que tanta aceptación consiguió, al tiempo que dota de mayor profundidad y alternativas al juego, con nuevos modos disponibles, además de distintas unidades militares y alguna novedad más. The Creative Assembly, el estudio detrás de la aclamada saga Total War, ha estado siete años desarrollando un título que promete volver a poner de moda el género de los RTS. Se ha trabajado en que las órdenes, especialmente las de recolección de recursos y gestión de la base, sean simples e intuitivas, para que el jugador pueda centrarse en aquello que más esfuerzos requiere en aventuras de este tipo; la estrategia militar pura y dura, la batalla para conquistar bases enemigas, o proteger las propias. Escoger bien el comandante, para ir desbloqueando habilidades útiles para el combate, es esencial. En cuanto a las unidades, hay mucha variedad, pero principalmente se dividen entre las aéreas, vehículos e infantería. Ninguna de ellas es más potente que otra, se ha buscado el equilibrio para que sean vulnerables en enfrentamientos directos contra alguna, y más fuertes contra otra. Eso sí, hay posibilidades de desarrollar nuevas destrezas para variar este sistema de contrapesos.

La continuación

Tras el final de la primera entrega de Halo Wars, el Capitán Cutter y sus tropas fueron congelados para que hibernaran en la nave Spirit of Fire. 28 años después, despiertan y se encuentran ante un nuevo y temible enemigo a derrotar. Se trata de Atriox, líder de los temibles Desterrados.

EL MANEJO DE LOS DISTINTOS MENÚS Y OPCIONES ES RÁPIDO Y BASTANTE INTUITIVO



▼ Tanto los comandantes, como las tropas, suben de nivel. Cuando lo logran, mejoran y amplían sus habilidades



HABRÁ MÁS

Con el pase de temporada habrá seis meses de actualizaciones regulares con nuevos líderes, unidades y misiones para la campaña.

¡MIRA EL TRAILER!

CES Inglés 16 NIVEL DE EXPECTACIÓN PRECIO 59,99 €

Esta es la base argumental del interesante modo campaña, que se irá desarrollando con espectaculares vídeos, según se van superando los diferentes niveles. A pesar del mimo que se ha empleado a la hora de construir la historia, lo más importante vuelve a ser el multijugador, con modos clásicos como Dominio (en el que hay que conquistar y conservar bases), Skirmish, Stronghold, Deathmatch y Blitz, que es una de las grandes novedades. Subiéndose al carro de los juegos de cartas, creamos un mazo escogiendo doce y nos ponemos a pelear. Precisamente el proceso de elección de cada uno de los elementos que conformarán nuestro mazo es la verdadera clave, más allá de cierta destreza para usar cada recurso en el momento más adecuado.
En Blitz, lo único que importa es la batalla, el ritmo es frenético y la diversión está asegurada. Es un modo revolucionario que apunta a ser uno de los más populares en HW2. En principio, no parece fácil ni intuitivo manejar tropas con la limitación de los botones de un mando, pero Halo Wars lo consiguió, y su secuela sigue sus pasos. ■

LOS MODOS DE JUEGO

- **Campaña** (individual)
- **Blitz** (individual y multijugador)
- **Skirmish** (individual y cooperativo multijugador)
- **Dominio** (multijugador)
- **Strongholds** (multijugador)
- **Deathmatch** (multijugador)

Hay tres tipos básicos de unidades: infantería, vehículos y aéreas. Ninguna es más fuerte que las otras.



DE VIAJE

La extensión de los mapas hace necesario un método para desplazarnos con rapidez. Se puede usar un coche, pero también viajar directamente a puntos determinados del mapa.

¡MIRA EL TRAILER!

RETRASADO

Sniper Ghost Elite 3 tenía previsto el lanzamiento en el último trimestre de 2016, pero finalmente retrasó su fecha de salida hasta febrero de 2017. Los motivos, entregar una obra completa y sin grandes errores. Además, CI Games trabajaba simultáneamente en Battlezone, el título de VR para PlayStation que se lanzó en octubre, y el estudio vio inviable lanzar dos juegos tan importantes casi al mismo tiempo.



GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** CI Games | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | Jugadores Online: - | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés



Sniper Ghost Warrior 3

EL VERDADERO SOLDADO UNIVERSAL

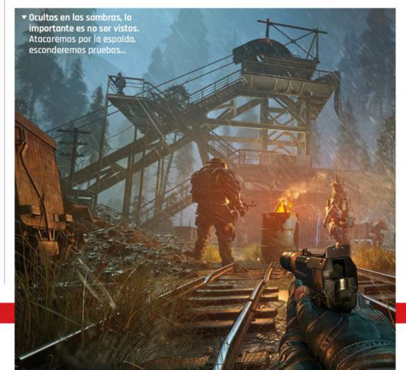
Dispara desde la lejanía, infíltrate con sigilo o enfréntate cara a cara con tus enemigos. Tú escoges cómo afrontar cada momento de cada misión. Recorriendo un gigantesco mapa con posibilidades de mundo abierto, encarnas a un marine estadounidense en la Europa del Este; solo contra todos.

El propio título del juego deja a las claras los tres caminos que podemos tomar como soldados a la hora de afrontar las diferentes misiones. En primer lugar, podemos ejecutar desde una posición lejana a nuestros enemigos. Para ello, usaremos el rifle de francotirador, ajustaremos la mirilla, tendremos en cuenta el viento y contendremos la respiración para conseguir el disparo perfecto. Otra opción es imitar a un fantasma e intentar infiltrarnos en las bases hostiles mediante el sigilo, usando pistolas con silenciador o cuchillos, atacando por la espalda y ocultando los cadáveres que vayamos dejando por el camino en contenedores para no ser detectados. Por último, existe la posibilidad de dejar a un lado toda sutileza y optar por la vía del guerrero, enfrentándonos a nuestros enemigos a tiro limpio. De hecho, uno de los puntos fuertes del juego es que, dependiendo del momento, de la misión o de nuestras preferencias, podremos pasar de una versión a otra sólo con cambiar de arma, ofreciendo casi infinitas opciones tácticas. El protagonista al que manejamos es un marine estadounidense llamado Jonathan North, que se encuentra en medio de una guerra civil en Georgia, cerca de la frontera con Rusia. Desde nuestra base, escogemos misiones, dormimos para recargar energía, adquirimos armas y equipo e incluso podemos combinar elementos para crear nueva munición. Los mapas son gigantescos, con una extensión aproximada de tres kilómetros, tanto de ancho, como de largo. Estamos ante un verdadero mundo abierto, plagado de posibilidades y sin la necesidad de ser afrontado de forma lineal.

SGW 3 OFRECE MAPAS MUY AMPLIOS QUE SE AFRONTAN CON TOTAL LIBERTAD

Multitud de recursos

Entre los aspectos que más llaman la atención de este título está la posibilidad de explorar las zonas donde se desarrollan las misiones mediante un dron. Tras lanzarlo al cielo, podemos manejarlo para ir explorando cada rincón, identificando a nuestros enemigos y a cada una de las unidades que quieren acabar con el protagonista. Además, también existe la posibilidad de hackear cámaras para controlar lugares determinados y otras interacciones con el entorno que ofrecen una ventaja estratégica y que dotan de riqueza a un juego que exige mucho más que disparar, aunque también puede afrontarse como un FPS clásico. Las localizaciones tienen un nivel gráfico espectacular, y también destacan los cambios en la climatología, que afectan a la batalla (especialmente el viento como francotirador). Disponemos también de la posibilidad de detectar las superficies que podemos escalar, por ejemplo. O de localizar a los diferentes enemigos que tenemos cerca cuando empleamos el modo sigiloso. Para tener éxito, tendremos que adaptarnos tanto al entorno, como a las características de cada una de las misiones, e intentar dominar los tres estilos que están a nuestra disposición. Al fin y al cabo, se trata de identificar, ejecutar y sobrevivir después. Para ser el soldado perfecto hay que saber apuntar desde lejos, moverse en las sombras y emplear con crudeza nuestro arsenal en la lucha abierta. ■


▾ Ocultos en las sombras, lo importante es no ser vistos. Atacaremos por la espalda, esconderemos pruebas...

NIVEL DE EXPECTACIÓN ■■■■□ PRECIO **59,99 €**

Poochy & Yoshi's Woolly World

LA LANA VUELVE A CUBRIR EL MUNDO

Nintendo 3DS continúa recibiendo juegos de Wii U y esta vez le toca el turno a la adorable aventura de Yoshi. La llegada a esta plataforma viene cargada de novedades.

La historia de Yoshi's Woolly World, cuando se desarrolló para Wii U, fue creada por el estudio Good-Feel (autores de Kirby's Epic Yarn) bajo la supervisión de Takashi Tezuka, la mente tras otras aventuras del dinosario, como Yoshi's Island o Yoshi's Story. En esta ocasión, Yoshi tenía que salvar a otros miembros de su especie, secuestrados por Kamek quien, en todo un alarde de maldad, los había convertido en madejas de lana.

En su traslado a Nintendo 3DS, la historia se mantiene igual: un mundo de lana con un diseño que es inevitable definir como 'adorable', aunque incluye un elemento innovador que alarga la experiencia y la diferencia de la que vivimos en la plataforma de sobremesa: la presencia del perro Poochy.

Pero para que el juego no sea un mero port de una consola a otra, Nintendo y

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Plataformas | **DESARROLLADORA** Good-Feel | **EDITORA** Nintendo | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** No







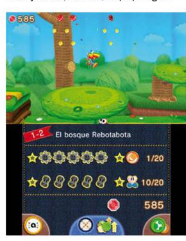
La estética se mantiene en todos los niveles. Importa poco la temática, todos parecen mullidos y adorables.

POOCHY TENDRÁ SUS PROPIOS NIVELES, HABILIDADES Y ESTARÁ ACOMPAÑADO DE LOS POOCHITOS

Good-Feel han incluido un montón de novedades para alargar la experiencia y reconquistar a sus jugadores.

Niveles y mecánicas nuevas

De cara a la llegada de este nuevo personaje, Good-Feel ha creado niveles exclusivos pensados especialmente en Poochy. Además, viene acompañado de los 'poochitos', pequeños ayudantes que saltarán para indicar lugares sospechosos donde es posible que se esconda algún secreto jugoso. Poochy tendrá, además, su propia figura amiibo, también realizada con lana. Si la utilizamos en la consola, podremos disponer de este personaje en cualquier momento de nuestra aventura con Yoshi.





Por su parte, Yoshi sigue aprovechando sus mecánicas clásicas, como la habilidad de elevarse en el aire unos segundos tras un salto o comerse a sus enemigos lanzanso su lengua. No obstante, en lugar de huevos, 'pone' ovillos de lana que podrán, entre otras cosas, atar a los enemigos, así como ayudarnos a superar ciertas zonas.

Personalización

Si estás cansado de ver a Yoshi con su característico color verde, estás de enhorabuena, porque el juego de Good-Feel para 3DS incluye un editor de personajes donde diseñar nuestros propios patrones para su piel. No sólo destaca por la diversión que supone dejar volar la imaginación y crear lo que queramos, sino porque será posible utilizar estos diseños durante nuestra aventura en el mundo de lana. ■

CORTOS DE ANIMACIÓN

Poochy & Yoshi's Woolly World incluirá como extra dentro del juego una serie de 30 capítulos animados por el estudio Dwarf.

Podemos personalizar a Yoshi a nuestro gusto, creando patrones sencillos o con múltiples colores.



Los amiibos son los grandes añadidos de Nintendo. Poochy tendrá su propia figura de lana.





Nioh

EL JAPÓN FEUDAL MÁS TENEBROSO Y EXIGENTE PARA LOS JUGADORES

La saga Dark Souls se hizo famosa por la habilidad con la que From Software elevó el nivel de dificultad básico en sus juegos a niveles altísimos. Team Ninja ha tomado nota de ello, y Nioh bebe de esta esencia.

En ocasiones, hay juegos que pasan por un desarrollo que se alarga durante muchos años. Nioh es uno de ellos. Se anunció por primera vez en el año 2005 para PlayStation 3, con un lanzamiento pensado para el año siguiente. Sin embargo, el proceso de creación se alargó, quedando en 2009 en manos de Team Ninja y haciendo que Koei Tecmo tuviese que ir recordando a los fans que el desarrollo seguía viento en popa. Finalmente, se presentó de nuevo en 2015 como un lanzamiento para PlayStation 4.

Gran dificultad

Nioh nos lleva a vivir una época en el Japón feudal en el que la oscuridad puebla la tierra, llenándola de demonios y otros seres sobrenaturales propios del folclore japonés. El protagonista deberá enfrentarse a ellos haciendo uso de sus habilidades de combate, sí, pero siempre con cabeza, porque los enemigos no lo pondrán fácil.

El juego se distancia del rol para acercase más a una perspectiva en la que la acción es el elemento fundamental. Como hemos mencionado antes, Team Ninja ha tomado como referencia la saga Dark Souls de From Software y, por ello, los enfrentamientos tendrán un exigente nivel de dificultad. No sólo los enemigos serán difíciles de derrotar, sino que toda la jugabilidad del título girará en torno a este concepto, estableciendo hándicaps

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Team Ninja | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** Japonés | **18** | **NIVEL DE EXPEC**

▸ Los enemigos requerirán estrategia para ser derrotados. No se tratará solo de pulsar compulsivamente los botones.

MULTIJUGADOR COOPERATIVO

Además del modo individual, los jugadores podrán unirse, ya sean desconocidos o amigos, para hacer frente a diversas misiones.

COMPATIBLE CON PS4 PRO

- **TV HD:** Modo Cine: 1920x1080 y anti-aliasing. 30 FPS. Acción: 1920x1080 60 FPS
- **TV 4K** Modo Cine: 3840x2160 30 FPS. Acción: 1920x1080 60 FPS

que habrá que tener en cuenta para poder seguir avanzando.

Tras las demos que el estudio ha puesto a disposición de los jugadores, Nioh ha sufrido algunos cambios orientados a equilibrar el juego. Por ejemplo, ya no será necesario cambiar de armas o repararlas cada poco tiempo, dado que se ha eliminado la posibilidad de que se estropeen. Además, la barra de resistencia con la que se limitaba el número de ataques que el personaje podía ejecutar antes de cansarse se ha modificado, de manera que ahora se agota cuando un enemigo rompe nuestra guardia. A pesar del miedo de algunos jugadores a que Nioh perdiera ese carácter difícil, el título de Team Ninja mantiene su alto nivel de exigencia, puesto que los cambios se han centrado en permitir al jugador hacer mejor uso de armas y habilidades contra los adversarios tan duros de pelar a los que habrá que hacer frente.

Tras todo este tiempo en desarrollo, Nioh empieza a estar listo para su lanzamiento. Team Ninja ha afirmado que ha sido la pasión de los fans que deseaban su llegada lo que les impulsó a seguir adelante todo este tiempo. El próximo mes de febrero comprobaremos el fruto de su esfuerzo. ■

TRAS LAS BETAS, EL NIVEL DE DIFICULTAD DEL JUEGO SE HA EQUILIBRADO

¡MIRA EL TRAILER!

▲ Criaturas extraídas del folclore japonés se encargarán de intentar hacernos la vida imposible. ¿Dejarás que lo consigan?

TACIÓN ■■■■□ PRECIO **54,95 €**



▼ **Derrotar a los grandes guerreros nos permitirá fusionarnos con ellos**, además de aprender sus habilidades.

CINCO RAZAS

Puedes escoger que el protagonista al que manejas pertenezca a los humanos, saiyans, aliens, y también a los 'offworlder'. Tú eliges.

Dragon Ball. Fusions

MENOS LUCHA Y MÁS ROL PARA 3DS

¿Cómo pueden juegos como Yo-Kai Watch o Pokémon influir en Dragon Ball? Exactamente como han hecho en Dragon Ball Fusions.

Hablar de juegos de Dragon Ball evoca siempre títulos que tienen la lucha como elemento fundamental. Lo hemos visto, por ejemplo, en la reciente saga Dragon Ball Xenoverse, y en muchos títulos lanzados en años anteriores. Sin embargo, hay veces que hay que intentar sacudirse las etiquetas para conseguir algo nuevo. Dragon Ball Fusions pretende esto precisamente.

Más presencia de elementos RPG

Durante el proceso de desarrollo del juego, el equipo tuvo presente el público más juvenil de Japón. Para estos jugadores, los aspectos de RPG característicos de títulos como Yo-Kai Watch o Pokémon son bastante atractivos, por lo que, según Masayuki Hirano, quisieron dotar de ellos a este juego de Dragon Ball para 3DS. Esto no significa, sin embargo, que Fusions relegue los combates a un lugar secundario. Si ya la apuesta es diferente, olvidarse de las luchas en un videojuego de Dragon Ball sería demasiado arriesgado. Por eso, seguirán presentes en la trama. Además, el jugador podrá personalizar

GÉNERO ARPG | **DESARROLLADORA** Ganbarion | **EDITORA** Bandai Namco | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** Japonés/Inglés | **12** | **NIVEL DE**



el aspecto del protagonista, eligiendo entre cinco razas –humanos, saiyans, namekianos, aliens y 'offworlder'-, lo que le proporcionará distintas ventajas y habilidades.

Hazte con los grandes guerreros

El protagonista y su amigo Pinich son teletransportados al 'Mundo Dragón', un amplio lugar para explorar y descubrir localizaciones sobradamente conocidas por los fans de Dragon Ball. El principal objetivo del juego será encontrar y añadir al equipo a los grandes guerreros de la saga, una larga lista de personajes procedentes tanto de la serie como de las películas. Sin embargo, no será tan fácil como interactuar con ellos, sino que será necesario, primero, vencerlos en combate.

LA INVOCACIÓN DE SHENRON SERÁ EL DESENCADENANTE DE LOS ACONTECIMIENTOS

PRUEBAS

Encontrar a los mejores y más conocidos guerreros de Dragon Ball no es la única tarea posible en Dragon Ball: Fusions. Habrá misiones secundarias de lo más variadas. Algunas, por ejemplo, son carreras contrarreloj, en las que habrá que volar por diversos escenarios antes de que se acabe el tiempo.

Una vez conseguido, podremos aprovechar su presencia para hacer lo que nos propone el juego: llevar a cabo las fusiones más inesperadas y, sobre todo, multitudinarias. ¿Quieres saber cómo sería una fusión de Vegeta, Krilin, Freezer, Célula y tu protagonista? Pues en Fusions es posible y, además, no sólo el aspecto final es lo novedoso, sino también las habilidades resultantes. ■

EXPECTACIÓN PRECIO **POR DETERMINAR**



DE KILLZONE A H:ZD

Guerrilla Games es el estudio conocido por haber creado todos y cada uno de los capítulos de la saga Killzone. Además de este aclamado FPS, la compañía holandesa también lanzó hace ya trece años Shellshock: Nam '67, un 'shooter' en tercera persona. Horizon: Zero Dawn supone así un cambio de registro para Guerrilla, que crea por primera vez un mundo abierto y debuta en los RPGs.



Horizon: Zero Dawn

LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA HUMANIDAD

En la aventura que protagoniza Aloy, todo es apabullante. Los escenarios, las mastodónticas máquinas que hay que destruir o dominar y la extensión de los mapas nos remiten una y otra vez al concepto de grandeza. Si estamos o no ante uno de los primeros e incontestables hitos de 2017 sólo el tiempo lo dirá. Mimbres para lograrlo no le faltan.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Cómo ha llegado la humanidad a este punto? En Horizon Zero Down, las máquinas componen la especie dominante en el planeta. Decimos máquinas, pero en realidad sería más correcto definirlas como criaturas mecanizadas de origen misterioso y de extraordinarias dimensiones en su mayoría. Si algo distingue al planteamiento argumental de partida de H:ZD son las incógnitas. No sabemos qué pretenden las extrañas y temibles criaturas que ahora mandan, ni qué ocurrió con la civilización humana, que ahora lucha por subsistir como una especie inferior y amenazada por la superioridad tecnológica de esa suerte de dinosaurios robot. No será hasta que no se avance en el viaje que propone el juego cuando vayamos obteniendo respuestas para estos y otros muchos dilemas. Aloy, la cazadora a la que manejamos, hace gala de una curiosa mezcla de habilidades, imprescindibles para sobrevivir en su entorno. Escala, salta y usa armas rudimentarias, como cuchillos o flechas, pero al mismo tiempo dispone de nociones avanzadas en el manejo de la alta tecnología. Esta mezcla entre lo antiguo y lo ultramoderno define a la perfección lo que se podrá encontrar al trasladarnos a este mundo post apocalíptico, ubicado dentro de mil años. Se puede observar cómo conviven vetustas reliquias, ruinas y vestigios de un pasado desconocido, con enigmáticos edificios y maquinaria ultramoderna. La naturaleza, presente en todo su esplendor en cada instante de esta obra, y la ya mencionada tecnología de vanguardia conviven y colisionan.

Un escenario (casi) idílico

En tus primeros instantes manejando a Aloy quizás sufras pequeños brotes del síndrome de Stendahl, ante la belleza abrumadora de los paisajes que te van a rodear, y que disfrutarás recorriendo (cuando no estés pendiente de acabar con algún enemigo, o de que no acabe contigo). La espectacular y frondosa vegetación, las imponentes montañas, desde cuya cima se dispone de unas vistas fastuosas, cada pequeña textura en el bosque o cada animación de la fauna han sido facturadas con una riqueza de detalles muy acentuada. A nivel gráfico estamos ante un título que va a dejar huella. Es un juego con la pretensión de ser irrefutablemente bonito, que emplea una opulenta paleta de colores para acompañarnos ▸

Los escenarios son preciosos y llenos de detalles. Los vistas que se disfrutan desde una posición elevada son impresionantes.



y lograr algo no tan frecuente hoy en día; que te entre por los ojos. Más allá de la mecánica o del argumento, si se consigue que una de las razones por la que quieras encender tu consola y escojas este título dentro de un catálogo increíblemente amplio a disposición de cualquier jugador sean sus gráficos, empezaría ganando. Estamos ante un mundo abierto que se podrá abarcar con libertad, pero la amplia extensión de los mapas no ha sido óbice para que hasta el más mínimo detalle luzca precioso. Se han tenido en cuenta las diferencias entre los ciclos diurno y nocturno, diferenciando cada momento a nivel de iluminación. Es en 4K y con HDR cuando el aspecto del juego es más brillante, aunque el hecho de jugarlo en una PlayStation convencional, en lugar de en la versión PRO, no va a impedir del disfrute de sus maravillosos gráficos.

Una mecánica particular

Horizon: Zero Down es un RPG de acción (ARPG), en el que manejamos a nuestra heroína en tercera persona. Aunque en muchos aspectos se ciñe a ciertas reglas del género (verás, por ejemplo, el daño que haces con cada ataque mediante una cifra), la mecánica del título tiene sus peculiaridades. Aloy es una cazadora experimentada, ágil y plagada de habilidades, destacando todo lo que es capaz de hacer con el armamento a su disposición. Por poner algunos ejemplos, puede lanzar cuerdas para que éstas se enreden en las patas de los enemigos más inabordables por su tamaño y desequilibrarlos. O cuerdas explosivas con las que crear trampas adelantándose a la trayectoria de nuestros enemigos (en ambos casos con un arma llamada Ropecaster). También se podrán controlar a voluntad algunos engendros mecánicos, para lo cual antes habrá que manipular algunos de sus circuitos. Una vez hecho, los podemos emplear como monturas o, incluso, para que luchen a nuestro lado. En muchas ocasiones habrá que encontrar la forma de abordar a los mastodontes mecánicos; escalar, rodear, saltar y colgarse al más puro estilo Shadow of the Colossus, para detectar el lugar exacto a atacar para destruir o 'domar' a la bestia. También se podrán usar sus 'cadáveres' para obtener materiales necesarios y mejorar nuestro armamento o crear nueva munición (mientras que otros objetos se pueden recolectar directamente de la naturaleza). Incluso podremos saquear alguna de las armas de los 'colosos', disparando en el lugar clave, y usarlas en su contra. El sigilo también va a estar presente. El dominio de la naturaleza, especialmente de la vegetación más frondosa, va a ser esencial para encontrar escondites desde donde atacar por sorpresa y sin dejar rastro. La mezcla de exigencias y habilidades busca

▲ **Aloy puede escoger entre diferentes armas.** Con su arco y flechas, por ejemplo, es capaz de atacar en la distancia.

SÓLO AL AVANZAR EN EL JUEGO SE CONOCERÁ EL ORIGEN DE ALOY

¿DE QUÉ JUEGOS BEBE?

Es inevitable que pensemos en referencias del pasado al ver lo que puede ser H:ZD. Una muy evidente es Shadow of the Colossus; por el tamaño de los engendros mecánicos, y por la estrategia para encontrar sus puntos débiles. También se ven elementos ya observados en títulos como Far Cry Primal, la saga Assassins Creed, o Enslaved: Odyssey to the West.



ASÍ MEJORARÁ ALOY

Ciñéndose al guión típico de un ARPG, Aloy, la protagonista, irá mejorando su nivel de combate y desarrollando nuevas habilidades según se avanza. Además, también habrá indumentarias a escoger que variarán sus estadísticas. Tanto 'trajes' como armas pueden ser modificadas y se dispone de munición diferente a elegir. Empezarás con el 'kit' de supervivencia más básico, pero si adquieres experiencia, verás como las habilidades se incrementan.

ofrecer una versatilidad que impida esa molesta sensación de repetición que puede aparecer cuando se llevan varias horas jugando a un título. Y H:ZD apunta a ser una aventura notablemente larga.

Primer objetivo: Sobrevivir

Vas a tener que utilizar toda la pericia y las habilidades de Aloy para sobrevivir y avanzar en el juego. Al menos, queda el consuelo de que la protagonista es capaz de mejorar, adquiriendo nuevas destrezas y perfeccionando otras mediante puntos de experiencia (otra constante 'rolera' del juego). Todas las ventajas que se acumulen y dominen serán esenciales para no sucumbir contra criaturas más grandes, más fuertes y más letales. Ante ellas, vale de poco armarte de valor y enfrentarte a pecho descubierto. En esa tesitura, tus posibilidades de éxito se diluyen. Así que habrá que emplear con sabiduría el elemento estratégico para atraer manadas robóticas a nuestras trampas, atacar sigilosamente a criaturas alejadas de la manada o afrontar la batalla ante un monstruo cargado hasta arriba de armas y defensas y ante el que somos ciertamente insignificantes. Además, es crucial detectar los puntos débiles, ya sean zonas vulnerables o elementos que afectan más, de las distintas criaturas para desarrollar un plan de ataque eficaz. Aquello de más vale maña que fuerza, se aplica hasta la máxima expresión en este caso. Cada misión, ya forme parte del camino principal, o sea una de las secundarias, se puede afrontar de maneras muy diferentes. Es precisamente la libertad a la hora de desplazarse, en el combate o para completar misiones, el elemento más recurrente en uno de los grandes títulos de 2017. Aloy, repudiada por su tribu al nacer, quiere conocer su pasado, saber qué ocurrió para que la decadente humanidad perdiera el control sobre la tierra. El camino para encontrar sus raíces está plagado de peligros, de engendros mecánicos imponentes y de escenarios preciosistas en los que da gusto perderse. ■



20 años de RESIDENT EVIL

BIENVENIDO AL MUNDO DEL 'SURVIVAL HORROR'

Con esta sencilla frase se iniciaba una de las franquicias más conocidas del mundo de los videojuegos hace veinte años. Resident Evil ha sufrido numerosos cambios a lo largo de su historia y ahora, con Resident Evil 7 a la vuelta de la esquina, recordamos alguno de sus títulos más queridos.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

En enero de 1996 veía la luz un juego de terror llamado a modificar el panorama videolúdico para siempre. Habían pasado cuatro años desde Alone in the Dark y los ecos de la pesadilla diseñada por Freédérick Raynal todavía acompañaban a muchos en sus peores sueños. Shinji Mikami fue el encargado de la dirección de Resident Evil (Biohazard en tierras niponas) buscando llevar mucho más lejos el concepto de terror ya explotado por Capcom con su Sweet Home (1989). El resultado fue un videojuego de terror que popularizó el género.

Sobre cadáveres andantes

Aunque no fue la primera vez que los muertos vivientes invadieron nuestras videoconsolas, sí que supuso el asentamiento del zombie como elemento ligado al terror en los videojuegos. La primera consola de Sony fue testigo de infinidad de sobresaltos, exabruptos y noches en vela. Resident Evil supo adaptar conceptos ya asentados dentro del cine de terror al terreno de los videojuegos y esta primera pesadilla fue, para muchos, inolvidable. Se colocaron unas bases que todavía hoy se consideran sagradas, rechazando sus posibles variaciones. La franquicia quedó rápidamente ligada a la exploración constante de escenarios, la gestión de inventario, los extravagantes puzzles y los combates a vida o muerte. El éxito de este primer paso tuvo su continuación con una nueva entrega, ya con Mikami como productor, que expandía los conceptos utilizados en la mansión Spencer a la cercana ciudad de Raccoon City. El cambio de personajes asentó el 'all stars' de la franquicia y la expansión del trasfondo convirtió a Resident Evil 2 en uno de los favoritos entre sus seguidores. Reutilizando materiales de esta segunda entrega, Capcom explotó su nueva gallina de huevos de oro con Resident Evil 3: Némesis, que adelantó elementos propios del videojuego de terror contemporáneo como nuestro incansable e indestructible perseguidor y eliminó la posibilidad de elegir entre dos protagonistas. Se dijo entonces que la franquicia había llegado a cierto punto de desgaste.

HACE YA 20 AÑOS DE LA LLEGADA DEL TERROR DE RE A LAS CONSOLAS

Más allá de los números



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

La tercera entrega en la sombra

Para muchos esta entrega desarrollada inicialmente para DreamCast es la verdadera continuación de Resident Evil 2. Desde luego es uno de los mejores títulos de toda la franquicia y cuenta con uno de los peores villanos jamás vistos en Resident Evil: Alfred Ashford.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Lo que pudo ser y no fue

La primera entrega multijugador de Resident Evil prometía una experiencia jamás vista en un videojuego de terror. La posibilidad de elegir entre diferentes personajes, crear ciertas armas a partir de objetos y sus interrelaciones con la primera trilogía prometían horas de diversión. Sin embargo, las copias PAL del juego no tenían la posibilidad de juego online.



RESIDENT EVIL GAIDEN

Quizás no fue la mejor idea

Quien lo haya jugado seguramente no lo recordará como uno de los mejores juegos de la saga. A pesar de sus muchas carencias es muy interesante ver la adaptación de Resident Evil a Game Boy Color, su peculiar sistema de combate en primera persona y su enrevesada trama.



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

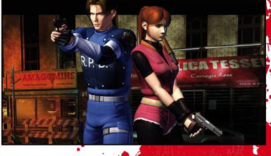
Una mirada al pasado

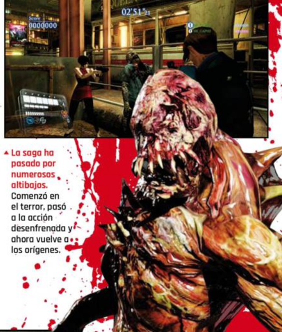
La entrega, inicialmente publicada en Nintendo 3DS, supuso una pequeña tentativa de retomar un ritmo algo más pausado y alejado del rumbo de la saga principal. Se convirtió en uno de los 'sleepers' de los últimos años, derivando en una segunda entrega.

Salto al vacío

La tercera entrega fue el pistoletazo de salida para la expansión de la franquicia hacia nuevos territorios y nuevas plataformas. Los 'spin-offs' se multiplicaron con el paso de los años, hasta superar la veintena de títulos en la actualidad. El cuarto capítulo numérico de RE volvió a poner a Mikami en la dirección, suponiendo todo un hito en ventas y galardones, así como un cisma entre los seguidores más acérrimos de la franquicia. Mikami optó por revolucionar las mecánicas algo estancadas de la trilogía inicial, dotando al juego de más acción y modificando el uso de la cámara y el ritmo. La marcha del director de Capcom por lo complejo del desarrollo de RE4 dejó a la franquicia viuda y la compañía optó por magnificar los cambios de Resident Evil 4, convirtiendo sus dos entregas posteriores en versiones pervertidas de los cambios introducidos por Mikami. La acción y el frenetismo tomaron el control de los desarrollos alejándose, aún más, de las ideas iniciales de la franquicia. La saga conseguía cada vez más éxitos en ventas y durante años el refuerzo positivo que eso suponía parecía impedir cualquier cambio real en los juegos pertenecientes a la línea principal. Resident Evil Revelations, con Masachika Kawata en la producción (ahora productor también de la séptima entrega de la línea principal) hizo un discreto intento por retomar todo lo que se perdió tras la marcha de Mikami y quizás supuso el punto de partida para la tan necesaria renovación de la saga. La séptima entrega, Resident Evil 7: Biohazard, promete un retorno al espíritu que hizo grande a la franquicia. No habrá retorno a las mecánicas anquilosadas del pasado (algo que, por otro lado, sería imposible e indeseable hoy en día) pero sí prometen que volveremos a sentir la angustia y el terror que nos acompañan a todos cada vez que volvemos a soñar con la mansión Spencer. ■







▲ **La saga ha pasado por numerosos altibajos.** Comenzó en el terror, pasó a la acción desenfrenada y ahora vuelve a los orígenes.















Resident Evil 7: Biohazard

VUELTA A LOS ORÍGENES

Mucho se ha hablado sobre el cambio de rumbo de Capcom en una de sus franquicias insignes. Para unos, este viraje hacia el terror en primera persona alejado de la acción es un soplo de aire fresco. Otros lo ven como un paso a atrás en la acción que amaban o una traición a los inicios de la saga. Hemos jugado tres horas del título completo y podemos asegurar que no hay nada que temer... mejor dicho, sí hay mucho que temer.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

Desde el cambio de paradigma que inició Shinji Mikami con Resident Evil 4 hemos perdido la cuenta de las veces que Capcom ha prometido que la siguiente entrega de la franquicia sería una vuelta a los orígenes. Sin embargo, cada entrega nueva era un paso más hacia el abismo de la acción desenfrenada que desembocó en un título como RE: Umbrella Corps. Lo que podríamos denominar como nueva ola del terror videolúdico (Penumbra, Amnesia, Outlast o Kholat) ha calado profundamente en los jugadores y una parte ha visto en ese camino el futuro del videojuego de terror. Otros abogan por cierto retorno nostálgico hacia las raíces del género. Este regreso a la infancia no puede ni debe ser llevado a cabo, ya que la primera entrega de la franquicia de Capcom fue, como tantos otros juegos, fruto de las circunstancias y limitaciones en su desarrollo. Otros títulos de terror considerados padres del género, como Silent Hill, ya modificaron sustancialmente las bases del ya hoy anticuado término 'survival horror'. Creadores como Shinji Mikami han optado por continuar la senda que él mismo abrió con RE4 en su The Evil Within. Capcom ha optado por unificar la nueva corriente del terror en consolas con las raíces espirituales de la franquicia y ha creado un título que nos recuerda, especialmente, al primer Resident Evil.

El terror de la primera persona

Es indudable que hoy en día el terror en los videojuegos se ha convertido en sinónimo de primera persona. Pero si echamos la vista atrás y recordamos nuestras primeras horas jugando al primer Resident Evil, uno no tarda en recordar el miedo a abrir una nueva puerta. Las pantallas de carga de los primeros juegos utilizaban una pequeña escena en la que se abría una puerta en primera persona completamente a oscuras. Nunca sabíamos qué podía haber detrás, así que cruzar se convertía en un acto de fe. Resident Evil 7, en palabras de su productor Kawata, quiere resucitar ese miedo ya olvidado. La utilización de la primera persona es una conexión directa con ese primer terror que nos atrapó a todos. Esta utilización de la cámara permite a Capcom ahondar en un terreno todavía virgen como lo es el del terror en Realidad Virtual. Hemos podido jugar la demo de Resident Evil y su predecesor 'The Kitchen' con los cascos de Sony, y lo cierto es que la sensación de realidad y terror es bastante efectiva. Capcom es una de las primeras compañías en crear un AAA que intente aprovechar al 100% las gafas de realidad virtual de la compañía.

TERROR AUTOCONSCIENTE

El primer RE convirtió elementos ya vistos en el cine y los llevó al terreno del videojuego. El uso de la posición de la cámara dotaba al conjunto de cierta autoconsciencia al trazar un diálogo con el género de terror cinematográfico. Lo que hemos podido ver de RE7 parece hacer lo mismo.



No faltará de nada

Cuando se presentó Resident Evill VII en el pasado E3 y se liberó automáticamente la primera demo que pudimos disfrutar (y que se ha actualizado con el paso del tiempo), mucha gente puso el grito en el cielo porque no veía en ella los elementos que caracterizaban a la franquicia. Masachika Kawata aseguró que la demo no era más que una presentación emocional de lo que sería Resident Evil VII. A pesar de ello en la demo pudimos, gracias a sus actualizaciones, encontrar un hacha cuerpo a cuerpo, una pistola (e incluso combatir a una extraña criatura) y trastear tanto con la gestión de inventario como con los puzzles clásicos de la franquicia.

Por si fuera poco Capcom ha ido publicando en su canal de Youtube pequeños vídeos de apenas un minuto mostrando diferentes mecánicas y elementos nuevos donde hemos podido ver la característica hierba verde, el uso de armas de fuego, el sistema de combate en primera persona y algunos enemigos. Aunque la incógnita sobre la familia Baker no se ha desvelado (no sabemos exactamente ni qué son ni qué les pasa) sí que hemos podido ver en el vídeo 'Shadow' a una extraña criatura de aspecto terrorífico que tiene todas las papeletas de ser una nueva B.O.W. (Bio Organic Weapon). En las horas que hemos jugado nos hemos enfrentado a los Baker y a un buen puñado de extrañas criaturas que encajan perfectamente dentro del universo ficcional de la saga. ■

SE HA BUSCADO REGRESAR A LOS ORÍGENES DE LA SAGA EN SU 7ª ENTREGA



▸ La perspectiva en primera persona y los gráficos realistas nos meten en la historia. El terror acecha tras cada puerta.

PÍLDORAS

El contenido que Capcom ha ido mostrando poco a poco ha sido:

- Tráiler Tape 1: Desolation
- Tráiler Tape 2: The Bakers
- 10 pequeños tráilers mostrando diferentes aspectos
- Demo First Hour. Actualizada con más contenido en septiembre.
- Demo Kitchen para PlayStation VR
- Gameplay 'Lantern' de la demo mostrada en diferentes ferias.



UN NUEVO COMIENZO

A todos nos gustan los personajes clásicos de Resident Evil, pero debemos reconocer la debacle de alguno de ellos en las últimas entregas. Chris Redfield o Leon S. Kenedy parecen parodias de lo que fueron, por lo que no es de extrañar que se haya querido buscar un nuevo protagonista. Nos meteremos en la piel de Ethan, un hombre que está buscando a su mujer en una plantación de Luisiana. Desde Capcom aseguran que los eventos de Resident Evil VII tienen lugar después de los de la sexta entrega, por lo que no sería extraño que alguno de nuestros personajes (ojalá veamos de nuevo a Rebecca Chambers) volviera a escena.

Guía de clases y ventajas para CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA ARRASAR

Infinite Warfare ha seguido una línea continuista con respecto a los últimos Call of Duty. Aún así, se han introducido algunas diferencias. Por ejemplo, en el multiplayer ya no hay especialistas, sino Combat Rigs, o clases de combate con sus armas, accesorios y ventajas propias. Son un total de seis, que te vamos a explicar con detalle para que escojas la mejor para tu forma de jugar.

Warfighter

Es la más sencilla de manejar de todas las clases, perfecta para principiantes que no quieren grandes debilidades. No destaca en nada, pero cumple en todo, especialmente en la media distancia. Si la escoges, te especializarás en rifles de asalto y disfrutarás de rachas.

MEJOR PAYLOAD

Overdrive: Incremento temporal de la velocidad.

MEJOR TRAIT

Ping: Cada muerte activa el sónar alrededor del cadáver, revelando la posición de otros enemigos.

Stryker

Es una clase de apoyo principalmente, perfecta para mantener posiciones a nivel defensivo, aunque también es capaz de hacer mucho daño. Dentro de un equipo puede ser muy útil, pero si vamos por libre no es especialmente recomendable por sus limitaciones a nivel ofensivo.

MEJOR PAYLOAD

Gravity Vortez Gun: Lanza un proyectil lento que afecta a la gravedad, dañando y haciendo flotar a enemigos.

MEJOR TRAIT

Hardened: El equipamiento y los drones ganan puntos de vida y permanecen activos incluso tras la muerte del jugador.



Phantom

Es el francotirador, ideal para aquellos que prefieren la larga distancia. Si le escoges, serás muy difícil de detectar, pudiendo moverte por el perímetro del campo de batalla mientras acabas con un rival tras otro. Es una clase exigente en cuanto a la dificultad para que sea efectiva.

MEJOR PAYLOAD

Pulsar: Un sensor que permite detectar las posiciones de los objetivos.

MEJOR TRAIT

Heightened Senses: Mejora la sensibilidad auditiva sobre los enemigos que se acercan, ofreciendo señales sonoras.

Synaptic

Probablemente el Rig que más aceptación ha tenido. Es idóneo para los combates más encarnizados y a pocos metros del objetivo. Intimida, y funciona bien para correr y disparar. Es, probablemente, el más difícil de dominar, lo que limita su uso a jugadores expertos.

MEJOR PAYLOAD

Rewind: Se puede rebobinar para una posición previa, con la salud y munición que teníamos en ese momento.

MEJOR TRAIT

Combat Burst: Cada muerte nos ofrece un pequeño aumento de velocidad por un breve periodo de tiempo.

Merc

Otro de los que recomendamos. Está siempre en la vanguardia, siendo la avanzadilla de cualquier escuadrón. Está reservado sólo para los más rápidos de reflejos y valientes. Tanto su defensa, como su ataque, son las más altas entre las seis clases disponibles.

MEJOR PAYLOAD

Bull Charge: Un escudo antidisturbios con el que es más fácil penetrar las líneas defensivas.

MEJOR TRAIT

Shockwave: Devastadora onda expansiva que se desata cuando se está en el aire.

FTL

Ha sido ideado para estar siempre en movimiento. Es fácil de manejar y extremadamente rápido. Es muy difícil que los enemigos consigan defenderse de sus ataques. Complejo su dominio, pero cuando se logra, los resultados son letales, especialmente en el cara a cara.

MEJOR PAYLOAD

Phase Shift: Te traslada a otra dimensión, evitando el daño, aunque otros jugadores de la misma clase también pueden ir a esa dimensión y atacarte.

MEJOR TRAIT

Power Slide: Mejora la velocidad y la distancia cuando estamos deslizándonos.

LAS VENTAJAS IMPRESCINDIBLES

A la hora de escoger Perks, estas son las 'ventajas' que consideramos que te pueden ayudar más.

ESPACIO 1 *(azul)*

DEXTERITY
Carga tu arma notablemente más rápido.

BLAST SHIELD
Reduce el daño recibido por explosivos.

ESPACIO 2 *(verde)*

SCAVENGER
Recarga munición de jugadores que hayan muerto.

TRACKER
Vemos la trayectoria de nuestros enemigos.

ESPACIO 3 *(naranja)*

ENGINEER
Vemos a través de las paredes y demoramos las minas.

DEAD SILENCE
Tanto los pasos como los jetpacks no emiten sonidos.

Los juegos de Nintendo Switch

TÍTULOS QUE ARROPARÁN LOS PRIMEROS MESES DE LA CONSOLA

Poco se sabe de los futuros juegos de Nintendo Switch y tenemos aún que esperar al 13 de enero para conocer más detalles de forma oficial. Sin embargo, las filtraciones son una constante, y de ellas podemos extraer una lista de lo más interesante.

POR **PAZ BORIS**

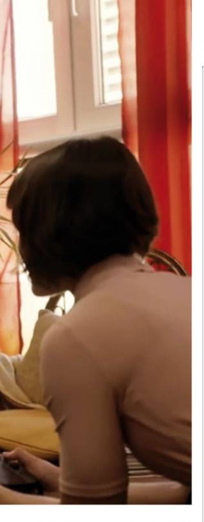
Cuando hay un juego en desarrollo o una nueva consola en proceso de creación, los proyectos crean mucha expectación. De la compañía depende mantener más o menos secreto el proceso, pero ninguna está exenta de las filtraciones, ya no sólo por parte de trabajadores, sino también de los 'insiders'. En el caso de Nintendo y su nueva Switch, la colaboradora de Kotaku, Laura Kate Dale, se ha revelado como una fuente fiable en sus filtraciones, al haber adelantado algunos conceptos que presentaría la nueva consola. Ahora, vuelve a avanzar información, ésta vez centrada en los futuros juegos de la consola. De la lista que tienes a continuación, la gran mayoría no están confirmados, así que te recomendamos que la tomes como una guía de qué esperar, y no como un compendio infalible.

Desde el día 1

Se sabe de manera oficial que Nintendo Switch llegará a las tiendas el próximo mes de marzo, pero el día







sigue siendo un misterio. Según Kate Dale, la fecha programada es el día 17 en la región PAL, mientras que para el resto del mundo su lanzamiento será a lo largo de esa misma semana, pero en diferentes días. Según ella, estos serán los juegos que acompañarán su llegada a las tiendas:

3D Mario. Una consola de Nintendo no puede llegar a las casas de los jugadores sin tener a Mario para hacerle compañía. Aunque no se saben detalles, es posible que lo hubiéramos visto ya en el tráiler que presento a Switch.

Mario RPG. Invasion of the Rabbids. Este 'crossover' se estaría desarrollando en colaboración con Ubisoft, y uniría a los locos conejos blancos con el universo del fontanero. El título no es oficial, aunque fuentes cercanas al desarrollo afirman que este es el nombre que utilizan para referirse a él. Si la unión de universos no fuera curiosa de por sí, además tenemos el elemento RPG, que sería la segunda vez en la historia de Mario en la que se utiliza en uno de sus juegos. La primera vez fue Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, para Super Nintendo.

Splatoon. Calamares, pintura y mucha acción multijugador es lo que nos presentaba este original juego.





Un gran éxito de Wii U que promete llegar a Nintendo Switch. Ya no sólo las filtraciones lo sitúan como uno de los títulos de lanzamiento, sino que pudimos verlo en el tráiler de presentación de la consola, en la parte de los e-Sports.

PODEMOS ESPERAR EN SWITCH MUCHAS SAGAS CONOCIDAS Y MUY QUERIDAS

Skyrim. Otro de los títulos que vimos en la presentación de Switch. Aunque Bethesda no quiere confirmar que se esté desarrollando un 'port' para la consola de Nintendo, Kate Dale afirma que sus fuentes se lo han confirmado.

Just Dance 2017. El juego de baile de Ubisoft se presentó durante la conferencia de esta compañía en el pasado E3, convirtiéndose en uno de los primeros confirmados para Switch, junto a Zelda: Breath of the Wild.

En el verano y más allá

El lanzamiento de Nintendo Switch no estará seguido de una sequía de juegos durante los siguientes ▸

JUEGOS SIN FECHA

No son pocos los juegos filtrados, pero aún hay más que no tienen, a priori, una fecha de lanzamiento planeado. Los siguientes títulos se lanzarían a lo largo de 2017 e, incluso, 2018.

POKÉMON STARS

Según los rumores, esta entrega de Pokémon sería, en realidad, una adaptación de Pokémon Sol y Luna para Switch. El juego contaría con la misma trama y rutas en el mapa, pero sus gráficos estarían adaptados a la potencia de esta consola.

PIKMIN 4

En realidad, esta nueva aventura del capitán Olimar y sus pequeños compañeros no sería una entrega numerada, sino que nos presentaría un 'reboot' de la franquicia.



BEYOND GOOD & EVIL

Lleva mucho tiempo hablándose de la secuela del juego de Michel Ancel. Según Kate Dale, no sería tal, sino un reinicio exclusivo para Nintendo Switch.



▸ Nintendo Switch es, a la vez, portátil y de sobremesa. Toda una innovadora apuesta de Nintendo.



Se conocen pocos detalles nuevos. La mayoría de las filtraciones hablan de ports de juegos de Wii U.

meses. Según Kate Dale, la compañía japonesa ya tiene planeados y en desarrollo los títulos que se lanzarán durante los primeros 6 meses de vida de la consola. Es decir, que en principio, ya tienen estructurado el calendario de lanzamientos hasta, aproximadamente, septiembre u octubre. Estos serían los juegos que podemos esperar en ese periodo de tiempo:

Super Smash Bros. El mítico juego de lucha de Nintendo llegó a Wii U en 2014 y se convirtió rápidamente en un éxito, tanto entre la crítica especializada como el público. La acción trepidante y la gran variedad de personajes, de muchas franquicias, consiguieron enganchar a jugadores tanto para el uso entre amigos como en competiciones online. Según las filtraciones, Nintendo Switch recibirá también un 'port' de este juego, aunque con nuevos personajes, nuevos amiibos y todos los DLC.

Zelda: Breath of the Wild. Tras su anuncio en el E3 y el de Nintendo Switch hace poco, se esperaba que fuera uno de los juegos de lanzamiento de la consola (además de llegar de forma simultánea a Wii U). Sin embargo, Emily Rogers afirmó al portal Eurogamer que la nueva aventura de Link vería retrasado su lanzamiento debido a un periodo de pruebas que Nintendo quiere llevar a cabo para que el juego sea perfecto. Esta tarea haría que no llegase antes de verano, quizá el 17 de junio.



Guardians of the Galaxy. Expertos en hacer aventuras gráficas e implicarnos con la toma de decisiones, Telltale tiene un largo recorrido en adaptaciones de series o películas a este formato. El próximo en llegar será Guardianes de la Galaxia, que se presentó en el pasado Game Awards con la leyenda "consolas, PC y dispositivos móviles". Si esto no fuera suficientemente indicativo, según las filtraciones, también llegará a Nintendo Switch.







Mario Kart 8. La conducción y los karts estarán también en Nintendo Switch, algo de esperar dada su reiterada presencia en todas las consolas de la compañía desde Super Nintendo. Tuvimos un pequeño adelanto en el vídeo de presentación de Switch, en el que también pudimos ver personajes nuevos como Rey Boo.

Xenoblade Chronicles X. Está disponible ya para Wii U, pues llegó a esta consola en 2015. El título de Monolith Studios presenta un enorme mundo abierto combinado con el género RPG en el que el jugador debe enfrentarse a bestias y grandes robots. Según Kate Dale, llegaría en verano a Nintendo Switch.

Super Mario Maker. Recientemente lanzado en Nintendo 3DS, el título de creación de niveles de Super Mario llegó primero a Wii U, y ha sido un gran éxito en ambas plataformas. En el caso de que se lance en Switch, está por ver cómo adaptan el uso de la doble pantalla, pues una de ellas es una cuadrícula sobre la que si sitúan los elementos (enemigos, bloques, etc.), mientras que en la otra se ve el resultado de nuestra creatividad. ■

OTROS LANZAMIENTOS

SEASONS OF HEAVEN

Filtrado por Laura Kate Dale en su perfil de Twitter, este juego exclusivo Switch está siendo desarrollado en UE4 por el estudio AnyArts Production. Este título se ambienta en un mundo postapocalíptico en el que la humanidad ha acabado con buena parte de las especies animales. Está protagonizado por Yann, un niño con asperger, y su perrita Ani.

TRILOGÍA DARK SOULS

La exitosa y exigente trilogía de From Software se ha convertido, desde su lanzamiento (y antes, con Demon Souls) en uno de los juegos de referencia de los últimos tiempos. Según las filtraciones, este recopilatorio ya tendría una versión jugable para Switch y, además, también llegaría al resto de consolas de esta generación (Xbox One y PlayStation 4).



CONSOLA VIRTUAL GAME CUBE

No hay información oficial al respecto, sino una filtración de una persona próxima a Nintendo. Según declaró a Eurogamer, Nintendo estaría desarrollando una consola virtual de Game Cube en la que podríamos jugar a títulos como Mario Sunshine, Luigi's Mansion y Super Smash Bros. Melee. Además, según los rumores, se está probando la compatibilidad con Animal Crossing.

Guía para encontrar

LOS MOVIMIENTOS MÁS POTENTES EN POKÉMON SOL / LUNA

CRISTALES Z GENERALES

AEROSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Colina Dequilate, tras la roca de Machamp.
TIPO
Volador
ATAQUE
Picado Supersónico

CRIOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Cueva de Monte Lanakila, en la isla Ula-Ula.
TIPO
Hielo
ATAQUE
Crioaliento despiadado

DRACOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Totem Kommo-o
CONDICIÓN
Derrotar al Pokémon Dominante
TIPO
Dragón
ATAQUE
Dracoaliento devastador

ELECTROSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Observatorio Hokulani, en la isla Ula-Ula
CONDICIÓN
Superar la primera prueba
TIPO
Eléctrico
ATAQUE
Gigavoltio destructor

ESPECTROSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Local abandonado, isla Ula-Ula
CONDICIÓN
completar la segunda prueba
TIPO
Fantasma
ATAQUE
Presa espectral

FEERISTAL Z

LOCALIZACIÓN
Camino al Cañón Poni
CONDICIÓN
Entregado por la capitana Mina
TIPO
Hada
ATAQUE
Arrumaco sideral

GEOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Cañón Poni
CONDICIÓN
Al derrotar al cuarto Kahuna
TIPO
Tierra
ATAQUE
Barrera telúrica



PIROSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Áreal Volcánica, Akala
CONDICIÓN
Completar la segunda prueba
TIPO
Fuego
ATAQUE
Hecatombe pírica

PSICOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
En unas piedras del Desierto Haina, isla Ula-Ula.
TIPO
Psíquico
ATAQUE
Disruptor psíquico

TOXISTAL Z

LOCALIZACIÓN
Antiguo Paso de Poni
CONDICIÓN
Obtener la Flauta Solar/ Lunar
TIPO
Veneno
ATAQUE
Diluvio corrosivo

CRISTALES SIN REVELAR

ASH PIKASTAL Z
Su ataque es Gigarrayo fulminante para la forma con gorra de Pikachu.
MEWSTAL Z
Movimiento Supernova original para Mew.

ALO-RAISTAL Z

LOCALIZACIÓN
Aldea Marina, en la Isla Poni.
POKÉMON
Raichu de Alola
CONDICIÓN
Enseñar a Raichu a la chica del barco
ATAQUE
Surfeo galvánico

DUEYESTAL Z

LOCALIZACIÓN
Parque Malíe
POKÉMON
Rowlet/Decidueye
CONDICIÓN
Derrotar a Guzmán y haber elegido a Rowlett como Pokémon Inicial. Si no, se obtiene al terminar el juego.
ATAQUE
Aluvión de flechas sombrías

CRISTALES Z

los Cristales Z

Te descubrimos todos los detalles para encontrar los útiles cristales Z, a veces difíciles de localizar en las islas de Alola.

En Pokémon Sol y Luna se han dejado atrás las megaevoluciones para dar paso a los movimientos Z, ataques que no están restringidos a ningún tipo especial de Pokémon. No obstante, podemos encontrar dos tipos de Cristales Z: aquellos cuyo funcionamiento depende del tipo de ataque, y los que necesitan un Pokémon y un movimiento concreto. A continuación tienes todos los detalles para localizarlos.

FITOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Jungla Umbría en la isla Akala
CONDICIÓN
Completar la tercera prueba
TIPO
Planta
ATAQUE
Megatón floral

HIDROSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Colina Saltagua, isla Akala
CONDICIÓN
Superar la primera prueba
TIPO
Agua
ATAQUE
Hidrovórtice abisal

INSECTOSAL Z

LOCALIZACIÓN
Mansión misteriosa, en Ula-Ula
TIPO
Bicho
ATAQUE
Guadaña sedosa

LITOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Ruinas de la vida
CONDICIÓN
Derrotar al segundo Kahuna
TIPO
Lucha
ATAQUE
Ráfaga demoledora

METALOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Observatorio Hokulani, isla Ula-Ula
CONDICIÓN
Superar la prueba del capitán Chris
TIPO
Acero
ATAQUE
Hélice trepanadora

NICTOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Puerto de Ciudad Malíe
CONDICIÓN
Vencer al tercer Kahuna
TIPO
Siniestro
ATAQUE
Agujero negro aniquilador

NORMASTAL Z

LOCALIZACIÓN
Cueva Sotobosque, en la Isla Melemele.
CONDICIÓN
Completar la prueba
TIPO
Normal
ATAQUE
Carrera arrolladora

PRIMASTAL Z

LOCALIZACIÓN
Parque Malíe
POKÉMON
Popplio/Primarina
CONDICIÓN
Derrotar a Guzmán y haber elegido a Popplio como inicial. Si no, se obtiene al final del juego.
EFECTO
Sinfonía de la diva marina de Primarina.

INCINOSTAL Z

LOCALIZACIÓN
Parque de Malíe
POKÉMON
Litten/Incineroar
CONDICIÓN
Derrotar a Guzmán y haber elegido a Litten como inicial. Si no, se obtiene al final del juego
ATAQUE
Hiperplancha oscura

EEVEESTAL Z

LOCALIZACIÓN
Cerca del Estadio Royale, en el Súper Ultraganga
POKÉMON
Eevee
CONDICIÓN
Vencer al cajero del Súper Ultraganga que nos ha desafiado a derrotar a ocho entrenadores.
ATAQUE
Novena Potencia

PIKASTAL Z

LOCALIZACIÓN
Cerca del faro de Ciudad Konikuni
POKÉMON
Pikachu
ATAQUE
Pikavoltio letal

SNORLASTAL Z

LOCALIZACIÓN
Evento Munchlax vía regalo misterioso, hasta el 17 de enero de 2017.
POKÉMON
Snorlax
ATAQUE
Arrojo intempestivo

TAPISTAL Z

LOCALIZACIÓN
Ruinas de la Guerra
POKÉMON
Tapu Bulu, Tapu Koko, Tapu Fini y Tapu Lele
CONDICIÓN
Derrotar a Tapu Koko.
ATAQUE
Cólera del guardián

EXCLUSIVOS DE UN POKÉMON


JUEGOS CON COMBATE CUERPO A CUERPO
Chivalry
Kingdom Come: Deliverance
War of the Roses
Nidhogg
War of the Vikings

LOS SEÑORES DEL ACERO

Ubisoft nos trae un título atípico dentro de su catálogo plagado de videojuegos de mundo abierto, que pretenden tenernos siempre haciendo algo que es, a la vez, diferente y nuevo. Su propuesta llega para añadir un poco de color al conjunto de la compañía.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

For Honor

Durante un E3 se sube un señor al escenario en una de las genéricas conferencias de Ubisoft. En ella hemos visto mundos abiertos de todo tipo tanto en tiempos pasados, como en el presente, con vehículos, pistolas e iconos, muchos iconos. Sin embargo, sube un señor al escenario que, de entrada, no se parece a nadie que hayamos visto jamás en un evento de estas características. Jason VandenBerghe es alto, lleva una barba digna de cualquier hijo de Grimnir y porta un bastón. Lo primero que hace nada más llegar a la presentación en el E3 de 2015 es lanzar un gruñido al público. Acabábamos de ser testigos de la presentación del juego más atípico, por el desarrollador más atípico de todo Ubisoft. Nos enamoró a todos.

La Excusa

For Honor es un juego extraño dentro del catálogo de Ubisoft y la propia compañía es consciente de ello. Estamos ante un título eminentemente multijugador, aunque contará con un modo campaña para un solo jugador. Sin embargo, y siendo realistas, su modo campaña puede ser lo que menos nos importe de todo lo que rodea al trabajo de VandenBerghe y con que cumpla la función de un tutorial alargado con los momentos justos de tensión, habrá alcanzado su cometido de rellenar espacio en el disco.

Esta campaña (y la premisa para todo el título) parece colocarnos en un mundo donde un terrible cataclismo se las ha apañado de alguna manera para arrejuntar a caballeros, vikingos y samuráis en un lugar escaso de recursos. La posesión de lo poco que queda en ese mundo en llamas será la premisa que permitirá a Ubisoft cumplir los sueños húmedos de la comunidad de jugadores. For Honor podría ser perfectamente el videojuego oficial del programa El Guerrero Más Letal y tan felices.

Los duelistas

Sin embargo, lo que verdaderamente interesa del título de Ubisoft es su vertiente online, que promete un acercamiento diferente a los combates con espada en el terreno de los videojuegos. El combate cuerpo a cuerpo es una de las asignaturas pendientes del sector. Las múltiples mecánicas de disparo desarrolladas en cientos de shooters diferentes a la par que similares nos puede terminar ►

CUERO, ACERO Y TINTA

Nuestros guerreros en For Honor serán muy personalizables. Podemos diseñar nuestro emblema y colores para armaduras y vestimentas, además de elegir tatuajes o marcas. No acaba ahí, las armaduras, armas y accesorios repercutirán en nuestras características. Los objetos podrán ser comprados con el oro que ganemos, ya sea cumpliendo misiones o saqueando el campo de batalla cuando terminamos una partida. Estas piezas de equipo serán específicas para cada tipo de personaje y podrán ser descartadas para mejorar otras.

por recordar de manera más o menos fidedigna al acto de disparar un arma. Sin embargo, pocos juegos se han acercado de manera relativamente realista al combate con espadas o armas cuerpo a cuerpo en general (no podemos evitar recordar la increíble oportunidad desperdiciada con Nintendo Wii y Kinect). Cualquiera que haya realizado algún arte marcial que implique el uso de armas de filo, ya sea esgrima antigua, deportiva o kendo, sabe que ningún videojuego se ha acercado siquiera a los planteamientos básicos del uso de este tipo de armas. Ha habido intentos tímidos con juegos como Chivalry con su acercamiento a lo Call of Duty o el más complejo (quizás demasiado) War of the Rose.

La propuesta de For Honor, lejos de ser un reflejo fiel del uso de un arma cuerpo a cuerpo, ha encontrado un camino decente entre lo 'arcade' y el siempre efectivo concepto de piedra-papel-tijera. Mientras mantenemos la posición de guardia debemos elegir qué parte de nuestro cuerpo protegemos (izquierda, derecha o arriba) y si coincide con el lado por el que ataca nuestro enemigo conseguiremos detener su golpe y tener la posibilidad de contraatacar. De esta sencilla manera, For Honor consigue transmitir, en parte, la tensión de un duelo a espada al jugar constantemente con las fintas (podemos cancelar un ataque en su trayectoria para tratar de atacar por otro lado rápidamente), los contraataques y las distancias. Obviamente no estamos ante un sistema de combate realista (tampoco pretende serlo) pero sí se acerca en determinados momentos a un reflejo emocional de lo que se puede sentir en un entrenamiento real.



LA CALMA DE UBISOFT

Todos sabemos por qué son famosos los juegos de Ubisoft. Más allá de su obsesión por crear videojuegos de mundo abierto repletos de simbolitos y de cosas para 'craftear' (palabra estrella) son conocidos también por elevar mucho las expectativas gráficas de sus juegos. Al final, la dura realidad termina tirando por tierra dichas expectativas y el público se llena la boca con la palabra 'downgrade'. En esta ocasión, Ubisoft ha sabido gestionar mejor su anuncio y For Honor parece cumplir perfectamente a nivel técnico respecto a lo presentado en los últimos E3. Estamos ante un juego atípico en muchos niveles dentro de su catálogo.

Juntos y revueltos

El mundo de For Honor nos presenta tres facciones en guerra por los recursos de una tierra destrozada. Esto parece que será así solamente durante nuestra campaña individual, porque a la hora de adentrarnos en el multijugador no hay restricciones de facciones. Ubisoft quería que For Honor fuera un juego para jugar entre amigos, sin importar por qué facción sentimos afinidad, por lo que durante los combates multijugador las tres facciones podrán compartir bando sin problemas.

En un principio For Honor contará con doce guerreros (cuatro para cada facción) que serán diferentes entre sí, aunque con funciones similares. Los héroes de vanguardia de cada bando serán los personajes más equilibrados, capaces de desenvolverse correctamente tanto en ataque como en defensa. Los asesinos serán los encargados de acabar con los enemigos en el campo de batalla, letales aunque débiles en combate directo. Los personajes englobados dentro de la categoría de pesados son perfectos para la defensa y para la eliminación de los soldados enemigos. Por último los héroes híbridos serán una combinación de los elementos de las tres anteriores y serán, por regla general, los más complejos de utilizar.

Cada uno de estos personajes, aunque se englobe dentro de una misma categoría, nunca será igual en cada facción. De esta manera, la vanguardia de los caballeros y de los samuráis, aunque con la misma función, tendrán diferentes peculiaridades, por lo que tenemos un buen plantel de luchadores iniciales. Estos

SE HA BUSCADO RECREAR LA TENSIÓN DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

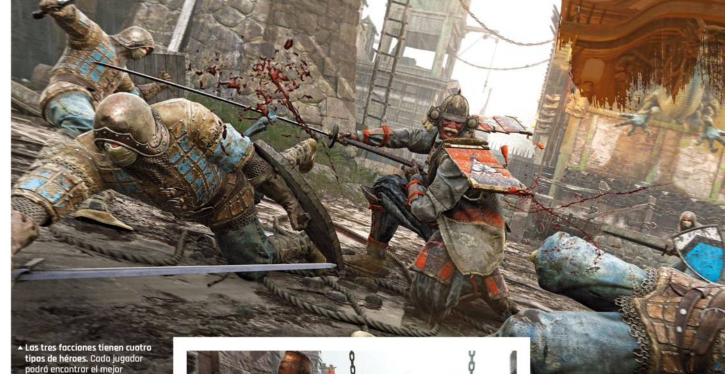
personajes se podrán personalizar tanto estéticamente como a nivel jugable, al poder añadir una serie de habilidades que iremos desbloqueando a medida que 'entrenamos' con ellos. Estas habilidades según vayamos jugando en una misma partida. Esto quiere decir que si en una rendimos especialmente bien, podremos utilizar nuestras habilidades más poderosas, y si en una estamos algo torpes quizás no lleguemos a desplegar todo el potencial de nuestro guerrero.

El campo de batalla

Dentro del terreno multijugador, Ubisoft ha planteado diferentes maneras

EL MIMO AL DETALLE

No estamos ante un juego histórico y eso debe ser tenido en cuenta, ya que, además del cataclismo que mezcla estas tres facciones, For Honor se toma sus debidas licencias estéticas. Esto repercute en el diseño de unos escenarios visualmente apabullantes, que podrán causar la muerte de más de un jugador despistado con sus detalles.

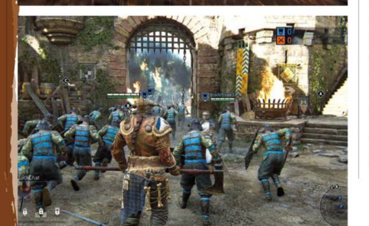


▲ **Las tres facciones tienen cuatro tipos de héroes.** Cada jugador podrá encontrar el mejor para su estilo de lucha.

de enfrentarnos unos a otros. Aunque recientemente conocimos que Ubisoft Montreal ha tenido que eliminar el multijugador a pantalla partida de sus planes, For Honor sigue contando con un buen puñado de modos de juego para que midamos nuestras fuerzas. Encontraremos cinco modos con el peso repartido entre los diferentes aspectos.







ESPECULAR SOBRE SU FUTURO

Si un cataclismo ha unido a facciones tan separadas geográfica y temporalmente... ¿Por qué no añadir tarde o temprano otras? No hay muchos datos de la solidez temporal del juego, por lo que por ahora podemos soñar con algunas 'civilizaciones' que nos encantaría ver en futuros contenidos para For Honor.

PIRATAS ¿Lo dudaba alguien? Los grandes olvidados del mundo del videojuego podrían hacer aparición cargados de ron, pistolas de mecha y hachuelas.

MONGOLES Cascos puntiagudos, arcos curvos y arrasar la hierba por donde pasan... ¿qué más se puede pedir?

TURCOS Caballería a camello, arcos largos y cimitarras para todos. Uno de los primeros ejércitos profesionales de la historia.

- **Dominio.** Dos equipos de cuatro jugadores deben mantener los diferentes puntos de control del mapa mientras sus soldados combaten en el centro del escenario.
- **Escaramuza.** Dos equipos de cuatro jugadores se enfrentan sin soldados ni puntos de control de por medio. Cada eliminación sumará puntos a nuestro bando.
- **Eliminación.** De nuevo cuatro contra cuatro jugadores pero en esta ocasión solo tendremos una oportunidad. El último hombre en pie otorgará la victoria a su equipo.
- **2v2.** Duelos por parejas. El equilibrio entre los jugadores será vital para no quedar en desventaja numérica.
- **1v1.** La experiencia de combate más intensa de For Honor y la representación más tangible de su sistema de pelea. Tensión y astucia a partes iguales.

La apuesta de Ubisoft por incluir un modo de juego individual dice mucho de la confianza que tienen en sus mecánicas de combate, y lo cierto es que los duelos de uno contra uno pueden darnos momentos muy tensos y ponernos a prueba. Dominio puede que sea el modo más interesante para el público de salida, ya que acerca el concepto Battlefield de zonas de control a un combate más directo y cooperativo. Mantener tres puntos con cuatro personajes requerirá de mucha cooperación entre ellos y saber aprovechar los segundos de 'respawn' de nuestros enemigos. ■

RIME

Del estudio español Tequila Works, RiME cuenta la historia de un joven que tiene que escapar de una isla maldita. Está creado con un mundo abierto por explorar y un montón de puzles que resolver. Hace unos meses recuperaron los derechos del juego –antes los tenía Sony–, y aunque no hay fecha oficial de lanzamiento, se espera que llegue a lo largo de este año.

LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO PUZLES





STAR WARS BATTLEFRONT 2

Electronic Arts ya ha anunciado la secuela de su exitoso 'shooter' basado en el universo de Star Wars. En esta ocasión, el juego contará con mapas más grandes y mejores y, además, estará basado en las nuevas películas (tanto las principales, como los diferentes 'spin offs' que van a estrenarse en los próximos años), por lo que no sería raro que Kylo Ren, Rey, Finn o Poe tomen el relevo de los anteriores héroes.

LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO ACCIÓN



PERSONA 5

La nueva entrega de la saga Persona, cuya cuarta parte se lanzó hace 8 años, nos lleva a vivir la rutina diaria de un adolescente que se ve alterada al tener que enfrentarse a amenazas sobrenaturales. Sigue la evolución del sistema de combate ya vista en anteriores títulos, haciéndolo más ágil, con una distribución de controles intuitiva que convierte las luchas en un dinámico frenesí de ataques. Y, por supuesto, no podría ser un juego de Persona sin ese diseño gráfico tan característico, con unas animaciones muy cuidadas.

LANZAMIENTO 4/4/2017
PLATAFORMAS PS4, PS3
GÉNERO RPG

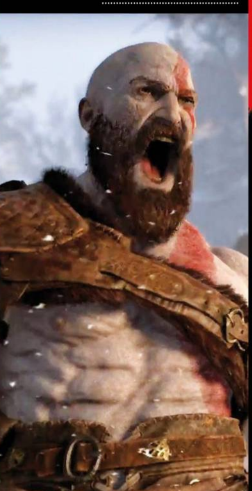


MASS EFFECT ANDROMEDA

BioWare deja atrás la Vía Láctea y nos traslada a una nueva galaxia. Shepard cede el testigo a uno de los mellizos Ryder, el Pionero que tendrá que encontrar un hogar para la humanidad en el cúmulo Heleus de Andrómeda. En el cumplimiento de esta misión unirá su camino con salarianos, turianos, asari y krogan, además de nuevos alienígenas. Aunque no todos serán amigables, los peligrosos Kett nos pondrán difícil ésta tarea. En este nuevo juego, BioWare ha eliminado el sistema de moralidad, traído de vuelta el Mako (que ahora se llama Nomad) y profundizado a nuevos niveles en las relaciones personales.

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO ACCIÓN





Los juegos más esperados de



ESTE AÑO QUE EMPIEZA VIENE CARGADITO DE NOVEDADES. ¡NO TE LAS PIERDAS!

2016 ha sido un año repleto de lanzamientos interesantes, algunos muy esperados y otros que han dado una sorpresa a los jugadores. Pero 2017 no se va a quedar atrás, pues tiene programados algunos de los títulos con más expectativas. ¿Cuáles? ¡Atento!

GOD OF WAR

El dios de la guerra no dejó títere con cabeza en el panteón griego, pero su rabia no se ha aplacado. El nuevo God of War se ha creado con la idea de servir como 'reboot' a la vez que secuela, cambiando el estilo de juego y la temática. Ahora, los dioses nórdicos serán los adversarios, Kratos luchará por mantener su ira a raya, mientras ayuda a su hijo a crecer como guerrero. Además, su vástago le acompañará en toda la aventura. Según los propios desarrolladores, este nuevo título es más un viaje emocional del espartano que una travesía de venganza. En realidad, aún no tiene fecha de lanzamiento, pero se espera que salga en algún momento de 2017.

LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO ACCIÓN

RED DEAD REDEMPTION 2

Se ha hablado de él durante mucho tiempo, e incluso se rumoreó su presentación durante el E3 2016 o en la puesta de largo de PlayStation 4 PRO. Sin embargo, Rockstar tenía otros planes, y decidió hacer el anuncio oficial a través de su cuenta oficial de Twitter. Según Take-Two, el juego presentará una historia con gran profundidad emocional y una perspectiva optimista de América aunque, "eso no quiere decir que sea bonita". Además, incluirá modo online, del que, aunque aún no se han dado detalles, se dice que será una experiencia completamente nueva.

LANZAMIENTO OTOÑO 2017
PLATAFORMAS PS4, XBOX ONE
GÉNERO SANDBOX



PREY

Tras cancelarse el esperado Prey 2 en 2014, el título regresa de la mano de Arkane Studios, creadores de Dishonored. En esta ocasión, nos presentarán un 'reboot' de la saga en el que Morgan Yu, el protagonista, es un sujeto de experimentos en el que se han probado test para intentar conseguir que desarrolle poderes alienígenas. La aventura tiene lugar en el 2035 en la estación Talos I, una localización rica en detalles que el protagonista tendrá que recorrer haciendo uso de la acción, el sigilo y la estrategia de combinar sus poderes para resolver situaciones, especialmente cuando toque enfrentarse a unos alienígenas con habilidades especiales: capacidad de mimetizarse con el entorno, teletransportarse…

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO ACCIÓN



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

Tras el divertidísimo 'La Vara de la verdad', Ubisoft comenzó a preparar una nueva aventura basada en la satírica South Park. La pandilla de amigos se convierte en superhéroes, lo que, por cierto, es una ocasión para parodiar el universo Marvel y las diferentes fases y películas, mientras que el jugador vuelve a ser el chico nuevo (o chica). Retaguardia en peligro cambia un poco las mecánicas de juego, incluyendo, por ejemplo, una cuadrícula que afecta al alcance de los ataques.

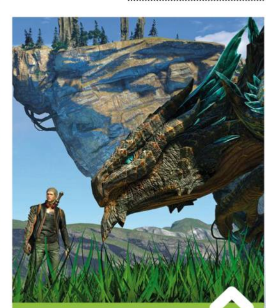
LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO RPG POR TURNOS

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

La revelación del E3 2016 sacudió los corazones de los 'nintenderos' y de los jugadores en general. Breath of the Wild lleva el concepto de The Legend of Zelda a nuevos niveles, presentando un mundo abierto con un diseño preciosista y a un Link que tiene que aprovechar su entorno al máximo para poder avanzar. Se ha hablado mucho de su fecha de lanzamiento, con rumores que lo situaban en marzo, llegando con Nintendo Switch, o retrasado hasta junio (extremo al que se apunta últimamente). De momento, Nintendo no ha confirmado ni desmentido nada.

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS WII U, NINTENDO SWITCH
GÉNERO AVENTURA







CUPHEAD

Desarrollado por Studio MDHR, este juego en 2D tiene un estilo gráfico muy particular que emula las películas de animación de hace varias décadas. Originalmente, el planteamiento del juego estaba pensado para que el jugador sólo tuviera que hacer frente a 30 'big bosses'. Sin embargo, con el tiempo se decidió ampliar la experiencia, añadiendo niveles de plataformas y un mapamundi con muchos secretos ocultos. Este ambicioso proyecto indie tenía planeado su lanzamiento en 2016, en el que se cumplen 80 años de 1936, la fecha en el que apareció la publicidad japonesa en la que se inspira el personaje principal. Sin embargo, el estudio decidió retrasar la fecha de salida con tal de conseguir ofrecer un producto cuidado y sin problemas.

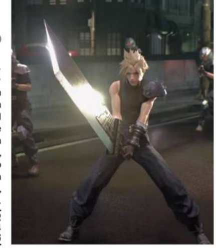
LANZAMIENTO JUNIO 2017
PLATAFORMAS XBOX ONE, PC
GÉNERO PLATAFORMAS/ACCIÓN

SCALEBOUND

Drew y el dragón Thuban ven sus destinos unidos cuando una gran amenaza pone en peligro sus mundos. De la mano de Platinum Games llegará este juego que promete dosis de acción a gran escala y en el que los dragones son los principales alicientes. Aunque Drew es el personaje controlado por el jugador, será posible dar órdenes a Thuban, para cambiar la forma de enfrentarse a los conflictos y permitirnos crear ataques combinados. Además, tendrá elementos de rol gracias al árbol de habilidades con el que desarrollaremos las capacidades del dragón. Y, por si esto fuera poco, será posible jugar en el modo cooperativo online para cuatro jugadores.

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS XBOX ONE, PC
GÉNERO ACTION RPG

FINAL FANTASY VII REMAKE



¿Cuánto tiempo han estado pidiendo los fans un remake de FFVII? Las reacciones cuando por fin se anunció fueron de lo más alegres. Aun con el mismo equipo trabajando en su desarrollo que en el original, la adaptación a esta generación tendrá, por supuesto, un cuidado diseño gráfico, y mecánicas nuevas tanto en el combate como la exploración. Como novedad, además, añadiría un lanzamiento episódico, que, según el estudio, tendrá la duración de un juego completo.

LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO RPG

DETROIT: BECOME HUMAN

El nuevo trabajo de Quantic Dream, con David Cage a la cabeza, nos lleva a visitar Detroit, en una época en la que los androides son algo normal en la sociedad. Siguiendo el estilo de los creadores de juegos como Heavy Rain, el aspecto gráfico estará muy cuidado, no sólo en las expresiones faciales de los personajes, sino también en la reproducción de la ciudad de Detroit. La toma de decisiones será algo fundamental, aunque en esta ocasión las opciones y consecuencias se han ampliado, por lo que el componente rejugable es más fuerte que nunca.

LANZAMIENTO POR DETERMINAR
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO ACCIÓN



A FONDO

HORIZON ZERO DAWN



Guerrilla Games, creadores de Killzone, cambian de tono para presentar un Action RPG protagonizado por la joven Aloy.
(Más información página 22)



RESIDENT EVIL 7 BIOHARZARD



La terrible mansión Baker y sus peligrosos habitantes esperan a Ethan, que está intentando encontrar a su mujer.
(Más información página 28)



FOR HONOR



¿Qué pueden tener en común samuráis, vikingos y caballeros medievales? Unas ganas increíbles de luchar y un juego que los reúne con un increíble multijugador.
(Más información página 38)

GT SPORT

El simulador de conducción exclusivo de Sony regresa este año tras haber sufrido un retraso en su fecha de lanzamiento. Presentará un parque automovilístico inferior a lo que vimos en GT6, eliminando la presencia del mismo modelo en distintas versiones y apostando por la calidad antes que la cantidad. Tres modos distintos permitirán a los jugadores elegir la forma en la que quieren experimentar el título: trayectoria, arcade y sports. En el caso de los dos últimos, su peso es mayor debido a su componente multijugador.

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO SIMULACIÓN



NI NO KUNI 2: THE REVENANT KINGDOM

Level 5 y el Estudio Ghibli se unieron en 2012 para traer a los jugadores la historia del pequeño Oliver, salvador de Ni no Kuni. Ahora, regresan para ofrecer a los jugadores una nueva aventura con el estilo gráfico tan característico del primer juego, pero con una historia que prometen que tendrá un tono más adulto. Aunque no se conocen muchos detalles sobre esta secuela, los desarrolladores han confirmado que la escala del juego es enorme y que contará con un sistema para crear un reino.

LANZAMIENTO 2017
PLATAFORMAS PS4
GÉNERO RPG




UNCHARTED 4

Top 10 juegos 2016



UNCHARTED 4, ESCOGIDO EL MEJOR DEL AÑO POR LOS LECTORES DE GAMER

No queríamos polémicas y por eso acudimos a vosotros, nuestros lectores, para que ejercierais de jurado para votar a los mejores juegos del año. Nosotros nos limitamos a ser meros notarios, elaborando esta clasificación en base al escrutinio. Y así ha quedado.


FINAL FANTASY XV


THE LAST GUARDIAN


OVERWATCH

1 UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

(77 VOTOS)

El cierre de las aventuras de Nathan Drake se quedó sin el GOTY en los Game Awards, pero es el mejor título de largo de 2016 para nuestros lectores. Con una narrativa impecable, el último viaje de Nathan Drake sorteando peligros de todo tipo dispone de más carga sentimental que cualquiera de sus tres aventuras anteriores. Los dilemas y la acción se acompañan de una factura técnica excelente, tanto a nivel visual, como sonoro, completando una obra maestra indiscutible.

2 FINAL FANTASY XV

(71 VOTOS)

La gran odisea de Square Enix fue uno de los últimos grandes lanzamientos del año, pero aún así ha logrado ocupar el segundo lugar de la lista, convirtiéndose además de un éxito de ventas automático. Con la factura visual excelsa que acostumbra la saga, una gran historia y personajes que se han colado entre los mejores jamás vistos en un FF, la polémica por el cambio abrupto en el sistema de combate quedó en un segundo plano. El título suponía una necesaria actualización de Final Fantasy a un RPG moderno.

3 THE LAST GUARDIAN

(64 VOTOS)

Otra obra que ha calado rápido en los jugadores, ya que llevaba poco tiempo en el mercado cuando te pedimos que votaras. Ahora son muchos los fans que agradecen a Sony no haber abandonado la esperanza ante uno de los desarrollos más tortuosos de la historia de los videojuegos. Fumito Ueda nos ofrece otra obra personalísima, con los sentimientos como motivación principal. Aunque el aspecto visual no explote el potencial de PS4, la relación entre Trico y el niño conquista al jugador.

4 OVERWATCH

(61 VOTOS)

El 'GOTY' se queda con la cuarta plaza en el ránking de los lectores de Gamer. Se trata de un FPS que prioriza la diversión pura e inocente sobre todo. Es un título muy accesible, disfrutable desde el primer minuto, y que ha dado un giro de tuerca a su género, en un momento que quizás estaba bastante agotado. El hecho de disponer de una gran variedad de héroes proporciona un abanico de posibilidades tácticas amplísimo a la hora de formar equipos y enfrentarse en el online.

5 POKÉMON SOL/LUNA

(57 VOTOS)

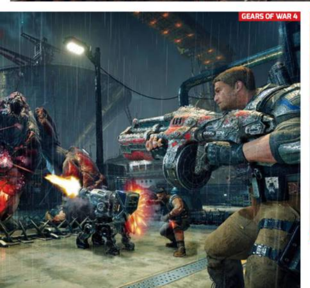
La última generación de Pokémon para 3DS ha sido capaz de introducir un buen número de novedades, manteniendo a la vez el espíritu de la franquicia. Con una historia mucho más completa, y premiando la exploración como nunca antes se había hecho, hay una buena cantidad de nuevas criaturas, lo que asegura la diversión para muchas, muchas horas. Se trata de una obra perfecta para los fans históricos de la saga, pero que también puede servir de puerta de entrada a nuevos seguidores.


POKÉMON SOL/LUNA


LIFE IS STRANGE


BATTLEBORN


DISHONORED 2


GEARS OF WAR 4


FIRE EMBLEM FATES

LIFE IS STRANGE

6

(51 VOTOS)

Una cautivadora historia basada en la amistad entre dos chicas que no encuentran su sitio en el mundo. Tanto el intrigante argumento, como su mecánica singular, hacen de este juego una obra de arte muy especial. Es una de las sorpresas más agradables del año, además de un hito en el género de las aventuras. Desarrollada en principio episódicamente en 2015, su colección completa no salió hasta enero de este año. Y aún así, muchos son los jugadores que todavía se acuerdan de este título.

BATTLEBORN

7

(50 VOTOS)

Otro de los juegos que quizás no esperábamos encontrar en este top 10. Estamos ante un híbrido entre MOBA y FPS, que permite escoger entre 25 personajes muy peculiares y coloridos, en una aproximación diferente a lo que se había visto hasta ahora. Su índice de rejugabilidad es altísimo, con el modo multijugador adquiriendo buena parte del peso. Además, todo está impregnado de un sentido del humor que logra captar la atención del jugador.

DISHONORED 2

8

(39 VOTOS)

Cuando una secuela mantiene todo lo destacable de su primera parte, y le añade más profundidad con nuevos elementos, mayor tamaño y más opciones, el éxito parece asegurado. Plagado de secretos y de desafíos que ponen a prueba la creatividad del jugador, ofrece distintas posibilidades. Así, le puede gustar a amantes del sigilo, de la exploración, de los rompecabezas o de la acción. El juego es lento en sus primeros compases, pero se torna imparable cuando avanza un poco.

GEARS OF WAR 4

9

(34 VOTOS)

La gran franquicia de Xbox vuelve a brillar con luz propia. Se inicia en este punto una nueva saga, con JD Fenix (hijo del mítico Marcus Fenix) y sus amigos como nuevos protagonistas. en GoW4 la acción manda, bien apoyada por un apartado visual imponente y un multijugador que consigue enganchar desde el primer minuto. No es que haya supuesto una revolución, pero sí ha introducido el suficiente número de mejoras como para que la saga haya recuperado el pulso tras algunos bajones.

FIRE EMBLEM FATES (ESTIRPE, CONQUISTA Y REVELACIÓN)

10

(30 VOTOS)

La conclusión de esta historia de guerra entre dos estirpes es magnífica a todos los niveles. Tanto su jugabilidad, como su hilo argumental o el envoltorio técnico funcionan a la perfección. Lo ideal es completar los tres juegos en su orden predeterminado, aunque también se pueden jugar y disfrutar de forma individual, sin tener en cuenta los otros capítulos. Recorre los mapas atendiendo a las diferentes interacciones a tu disposición, y construye relaciones entre los distintos reinos.



LAS VOTACIONES

Consulta aquí cómo quedaron las votaciones definitivas y el resto de juegos del ránking.

Mamá, quiero ser gamer

LOS eSPORTS CONVIERTEN LOS VIDEOJUEGOS EN UNA PROFESIÓN

Contratos millonarios, finales presenciales que llenan estadios como el Madison Square Garden, clubes profesionales... El deporte electrónico es ya un fenómeno de masas que vive un auge casi imparable.

POR **JOSÉ MANUEL TORNERO**

Si bien es cierto que las competiciones siempre han estado ligadas al mundo de los videojuegos, el desarrollo de un modelo de negocio en torno a ellas tal y como hoy conocemos los eSports, es algo que pocos podían imaginar hace no mucho tiempo. Las primeras competiciones multitudinarias de videojuegos datan de los años 80, con campeonatos de títulos como Space Invaders. Aún así, fue en los 90 y gracias a la mejora de las conexiones a Internet cuando surgen los primeros videojuegos online a través de PC. En paralelo a ello, los torneos presenciales empiezan a tomar cierta relevancia gracias a los famosos Campeonatos Mundiales de Nintendo. Jugadores de todo EE.UU. medían su habilidad con varios de los títulos de la famosa compañía nipona como Super Mario Kart o Donkey Kong Country.

La evolución tecnológica ligada sobre todo a aspectos como la conectividad, ha permitido crear un soporte ideal para que los desarrolladores fomenten el juego online. En la última década del siglo pasado, con títulos como Counter Strike, Starcraft o Street Fighter 2 se sentaron las bases del juego competitivo y empezaron a surgir campeonatos presenciales dotados con premios económicos de modesta cuantía. No obstante, es en esos años cuando llegó el empujón definitivo a los eSports con la aparición de los Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) con exponentes como League of Legends o Dota 2.





DAIGO UEMARA (EL PRECURSOR)

No podemos hablar de estrellas del pad o el ratón sin mencionar al que quizás sea el mejor jugador de Street Fighter de todos los tiempos. La admiración compulsiva por los 'Faker' (considerado el mejor del mundo de LOL), 'Dendi', Johnathan Wende o Lee Jae Dong que arrastran miles de fans, no podría ser comprendida sin el primer gran ídolo nipón. A sus 35 años, Daigo (conocido como La Bestia en occidente) ostenta el Récord Guinness como el jugador que más torneos de videojuegos consecutivos ha ganado; un total de 15. Desde sus comienzos como profesional allá por el año 95, Daigo ha protagonizado combates imborrables. Quizás el más memorable fue en el torneo Evolution Championship Series de 2004 (SFIII), cuando la Bestia se enfrentó al norteamericano Justin Wong. Los que aún no hayáis visto semejante hito estáis tardando en entrar a YouTube y dedicarle 5 minutos de vuestra vida. Eso sí, nuestro consejo es que no intentéis repetirlo en casa (casi me disloco un brazo).





La gallina de los huevos de oro

Buena parte de culpa de este auge se lo debemos a la aparición del canal online Twitch. Esta plataforma de servicio de video en streaming online nació en 2011 bajo el amparo de JustinTV. Se enfocaba tanto a la difusión de competiciones de videojuegos, como a gameplays subidos por sus propios usuarios. Pronto alcanzó un volumen tal de visitas, que permitió a sus creadores vender la compañía a Amazon por la nada despreciable cifra de 970 millones de dólares en 2014, anticipándose así a la mismísima Google. Hasta 36 millones de personas visualizaron a través de Twitch la final mundial de LOL 2015 celebrada en Berlín, para un total de 230 millones de espectadores de eSports en ese año. Un negocio que ya en 2016 generó la friolera de 892 millones de dólares, con una previsión de llegar hasta los 1.000 millones este año. Teniendo en cuenta que la mayoría de estos juegos son 'free to play', no es de extrañar que el 75% de los ingresos se genere a través de patrocinios. Por nombres, si bien League of Legends se puede considerar actualmente el rey de los eSports, Dota2 está por delante de la obra de Riot Games en cuantos a premios repartidos se refiere. Hasta 30 millones de dólares en torneos en 2015, muy por delante de los 7 LOL o los 6 de Counter Strike. Los jugadores profesionales son considerados estrellas con clubes patrocinados por marcas mundialmente conocidas y cláusulas de rescisión que en algunos casos se cuentan por millones de euros. Estos clubes disponen de manager, psicólogos, expertos estadísticos y hasta fisioterapeutas para que los nuevos ídolos de masas exploten sus capacidades al máximo. Para ayudar al desarrollo de esta nueva profesión se han creado incluso academias para el fomento de nuevos jugadores profesionales. Es tal el fenómeno, que clubes de fútbol profesionales como Ajax, PSG, Manchester United o Valencia ya han abierto su propia división de eSports.

Potencial de crecimiento

Parece bastante claro que los eSports se han convertido en un fenómeno imparable que goza de una muy buena salud económica. La popularidad de títulos como Overwatch o Hearthstone, el patrocinio de multinacionales como Vodafone o Samsung o el aumento exponencial de espectadores año a año nos hace pensar donde están los límites de esta industria. ¿Un gamer a la altura de un futbolista o jugador de la NBA? Hoy aún no, mañana quien sabe… ■



Los grandes torneos congregan multitudes. No hay tantos deportes capaces de llenar pabellones.

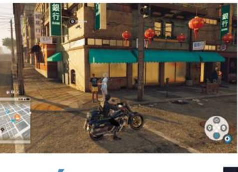
EL PRIMER TORNEO

El primer torneo de videojuegos de la historia enfrentó a 24 jugadores en Spacewar! en la universidad estadounidense de Stanford. Fue en 1974.

EN 2017, LOS ESPORTS PODRÍAN GENERAR UN NEGOCIO DE 1.000 MILLONES DE DÓLARES







Así se triunfa en Watch Dogs 2

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR HACKER

Uno de los pilares de la apuesta de Watch Dogs 2 para ofrecer más diversión y variedad a sus jugadores es el online. En este artículo te damos algunas claves y consejos para sacar el máximo partido a esta vertiente del juego, sin duda un de las gratas sorpresas del nuevo título de Ubisoft.

POR **ROC MASSAGUER @OUTCONSUMER**

Érase una vez un hermano brillante, que nació y creció a la sombra de su hermano mayor, muy revoltoso, problemático y un poco decepcionante. Con menos atención y presión, se espabiló y aprendió a no tomarse demasiado en serio a sí mismo. Ese es Watch Dogs 2, un juego mucho más pulido, más divertido y más consistente que su predecesor, que además ha mejorado en uno de los aspectos más interesantes; la experiencia multijugador.

Como todo lo que sucede en este juego, las opciones online nacen en el móvil de Marcus Holloway. Ahí se le presentan tres vías, con diferentes objetivos y condiciones, pero con una fórmula común para ganar el máximo de seguidores posibles para DedSec: la estrategia. Estar preparado, anticipar los problemas, planificar soluciones y, por supuesto, reaccionar rápido cuando todo eso salga mal. El primero de ellos y la principal novedad es el modo cooperativo, que te permite jugar un buen número de misiones específicas con otro hacker, ya sea un amigo al que invitas o un desconocido con el que te empareja,



HABILIDADES PARA EL ONLINE

Todo depende del estilo de juego por el que quieras apostar, pero hay habilidades imprescindibles. La primera es la de hackear vehículos. Todo en esta rama es útil, especialmente controlar la dirección de los vehículos hackeados, control de motores (que te permite tener un 'boost' de velocidad temporal) y el 'exploit' de retirada de helicópteros, útil cuando te cerca la policía. También recomendamos la rama de puntería para mejorar el rendimiento de las armas y en la rama de manitas, la confección de dispositivos explosivos que se pueden usar también como trampas.



si así lo prefieres. Aparte de hacer el cafre, cosa totalmente recomendable por las risas aseguradas, el cooperativo te permite multiplicar las opciones estratégicas a la hora de afrontar las misiones. El juego está diseñado para poder resolver los obstáculos de muchas formas posibles y este modo no hace más que magnificar esa virtud. Aunque el estilo bélico a lo Chuck Norris puede ser divertido,

LAS MISIONES PUEDEN COMPLETARSE COMO HACKER O DE FORMA DIRECTA

nuestra recomendación es intentar lograr los objetivos de la forma más limpia y sigilosa posible, usando los aparatos de control remoto (coche y dron) para investigar y planificar el ataque. Y si queremos ir a por nota, recomendamos ponerse de acuerdo con un amigo para desarrollar el árbol de habilidades de forma distinta cada uno, para así tener dos hackers que se complementan.

A lo loco

El segundo modo de juego es el más bélico, loco, caótico y divertido. Se trata de los cazarecompensas, en el que la policía pone precio a la cabeza de un hacker y empieza a perseguirlo. Aquí se trata de jugar a los policías y los ladrones, sólo que los hackers a veces son ladrones y a veces cambian de bando y se unen a la policía. Antes de empezar debemos elegir si queremos ser perseguidos o cazadores. Si eliges lo primero… corre. Corre, en serio. Corre mucho y ya. Y no mires atrás. Es importante ir bien armado, pero tanto o más importante es correr, porque si la policía y los hackers online (hasta tres) te acorralan, estás muerto. Si elegimos la segunda opción nos uniremos a otros hackers para intentar dar caza al fugitivo y lograr el botín. Colaborar con el otro hacker sería lo suyo, pero no esperes mucha complicidad con desconocidos en este modo. La opción más inteligente es dejar que la policía y los otros hackers hagan el trabajo y tú lo rematas. Es importante tener en cuenta que la única opción de victoria que tiene el perseguido es alejarse de la zona, así que céntrate en evitar eso. Ir armado hasta los dientes es también imprescindible, así como agenciarse el mejor vehículo posible: rápido pero robusto porque, créeme, habrá colisiones. Y por último, el modo heredado de Watch Dogs 1: el hackeo puro. Se trata de entrar en la partida de otro jugador sin que él lo sepa y empezar a escanearle los datos. Si no te detecta antes de que acabes, ganas. Si te detecta con el móvil (es fácil hacerlo, no se diferencia de escanear a cualquier personaje en las partidas offline) pero consigues escapar, también ganas reputación y followers.

Para tener éxito en este hackeo es imprescindible controlar el entorno, planificar la acción y esperar al momento justo. No empieces a hackear hasta que no estés en un sitio en el que te puedas esconder. Usa los diferentes niveles de altura a tu favor e intenta comportarte como un NPC, andando como quien no quiere la cosa o charlando con otros. La situación ideal es lograr esconderte en un recoveco o dentro de un coche, ya sea aparcado o paseando en un nivel superior o inferior al que ocupe la víctima. Y tener un plan de huída, claro. Un coche o una moto cerca para poder escapar. Si tienes la mala suerte de ser tú el hackeado, lo importante es no correr, no volverse loco. No te fíes de nadie ni de nada, sospecha del que esté corriendo sin motivo y usa tus habilidades. Sé riguroso, no te dejes ningún rincón y limpia el sector lentamente, tienes más tiempo de lo que parece. ■

¡PERSONALÍZATE!

En los ajustes del móvil puedes desactivar los modos online, para que nadie te invada si no lo quieres, pero también puedes personalizar tu apariencia eligiendo un avatar concreto para pasar más desapercibido cuando te vean otros hackers. Pero ojo, porque la ropa que llevas siempre será la misma. Si no eliges ningún avatar, se elegirá uno aleatorio. Eso sí, siempre aparecerás como un hombre. Importante dato a tener en cuenta cuando seamos hackeados y queramos descartar a los posibles invasores.

Record de videojuegos

Entre los fans de los videojuegos hay mucha pasión, pero también competición. Y no sólo hablamos de juegos online, sino de demostrar que se es el mejor en los aspectos más peregrinos. No te pierdas algunos de los mejores récords Guinness de jugadores, o juegos.



LA CARRERA DE FOOTBALL MANAGER MÁS LARGA

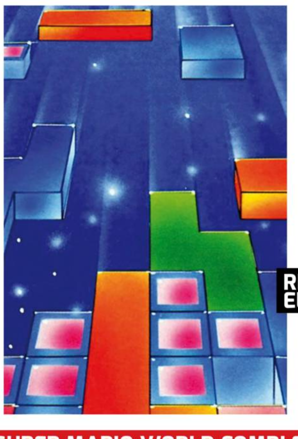
Darren Bland, también conocido como 'Wulfhammer', es un gran amante de Football Manager 2010. En diciembre de 2014, cuando su ordenador 'murió' al caerle líquido encima, se alzó con el récord al haber alcanzado en Football Manager un total de 154 temporadas con un mismo equipo (la Fiorentina), con el que había conseguido que fuera campeón en 151 ocasiones. En más cifras sorprendentes, el calendario del juego estaba situado ya en el año 2163 y su alter ego rondaría los 185 años. En tiempo real, Bland había estado jugando durante 173 días, 16 horas y 51 minutos.

EL MANDO MÁS GRANDE DEL MUNDO

En la historia de los videojuegos, el diseño y las dimensiones de los gamepad han ido cambiando. Más grandes, más pequeños, ergonómicos, con más o menos botones… Probablemente se os esté pasando por la cabeza alguno en concreto, pero os sorprenderá saber que el que tiene el récord es un mando de NES diseñado por Ben Allen, un estudiante de ingeniería que rindió un homenaje a la consola con una réplica funcional que mide 366 x 159 x 51 cm.

MAYOR PUNTUACIÓN EN TETRIS

Uno de los grandes éxitos de Game Boy fue Tetris. Incluso antes de llegar a la portátil de Nintendo ya era uno de los grandes iconos de la historia de los videojuegos. En el año 2009, Harry Hong fue el primer jugador del mundo en conseguir alcanzar una puntuación perfecta: 999999 puntos. Un record registrado 25 años después del lanzamiento del juego para Game Boy.



RISE OF THE TOMB RAIDER: EL MÁS RÁPIDO

El speed-runner 'The Artistic Ballistic' se convirtió en el jugador más rápido en completar Rise of the Tomb Raider para PC al tardar sólo 1 hora, 14 minutos y 35 segundos. Esta hazaña fue registrada por el portal speedrun.com el 5 de marzo de este mismo año. Una forma verdaderamente rápida de descubrir los secretos de Kitezh.

SUPER MARIO WORLD COMPLETADO... ¡CON LOS OJOS VENDADOS!





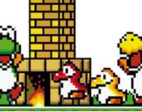
El usuario 'PangaeaPanga', cuyo nombre real es Alex Tan, tiene ya una historia con el juego de Mario para Super Nintendo. Su primer record quedó registrado al finalizar esta aventura con los ojos vendados en un tiempo de 23 minutos y 14 segundos, pero fue batido por un jugador japonés (きらめきでどーだい), que consiguió bajarlo a 17 minutos y 46 segundos. Sin embargo, en agosto de este mismo año repitió la hazaña, consiguiendo de nuevo el récord al marcar un tiempo de 15 minutos y 59 segundos.

SUPER MARIO MAKER (Wii U)

Este usuario también tiene el mérito de haber creado el nivel más complicado para Super Mario Maker. A estas alturas, de 1.550.870 de intentos, sólo se ha podido superar 49 veces, lo que supone un éxito del 0,0031 %









SERIE MÁS VENDIDA DE HACK-AND-SLASH

La saga de Kratos, que está a la espera de su nueva entrega, es a día de hoy, la más vendida dentro del género hack-and-slash. Ha conseguido alzarse con este récord gracias a unas ventas que han alcanzado 24 millones de unidades.

EL JUGADOR PROFESIONAL MÁS JOVEN

Muchos de jugadores empezaron a disfrutar de los videojuegos a una edad bastante temprana, pero no demasiados se dedicaron a ello profesionalmente en esos años. Victor de Leon III, conocido en la comunidad como 'Lil Poison', se convirtió en el jugador profesional más joven al firmar con la MLG (Major League Gaming) a la temprana edad de 6 años. El niño demostró su destreza en Halo al quedar segundo en un torneo con 500 participantes. En primer lugar quedó su tío, Gabriel de Leon, cuyo nombre en las redes es 'Poison'.



PERSONAJE QUE MEJOR VENDE JUEGOS

Seguro que no te sorprendes: Mario, de Nintendo, es el mejor 'vendejuegos' de la historia. Ha conseguido vender 555 millones de juegos en toda su historia, incluyendo títulos protagonizados por él, 'party games' y deportivos.

LA FIGURA DE AMiiBO MÁS CARA

Normalmente los defectos de fábrica suelen estropear el producto y hacer que nos llevemos una decepción. También ha ocurrido con los amiibos, las figuras de Nintendo, aunque en este caso no han hecho sino multiplicar su valor. La Princesa Peach lo sabe bien, al alcanzar en ebay el valor de 25.100 dólares, debido al defecto de no tener piernas.



MÁS PREMIOS GANADOS

Journey, lanzado para PlayStation 3 en el año 2012, cuenta con el honor de ser el videojuego con más premios en su palmarés. Llegó a ganar, entre 2012 y 2013, nada menos que 118 premios, muchos de ellos otorgándole el 'GOTY' (Game Of The Year).

KRATOS, EL MEJOR VALORADO

La primera entrega de **God of War** tiene, además, la mejor valoración dentro de su género, con una **nota media de 93** obtenida de 91 críticas. Nada mal.

RETRO: LA RAREZA

Gamma-Attack, para Atari 2600, está considerado como el videojuego más raro de encontrar. ¿Por qué? Porque se cree que **sólo existe una copia.** Su exclusividad es tal, que **su valor oscila entre los 20.000 y los 50.000 dólares.**

SONIC EN UNA MARATÓN

O más bien, **Neil Light,** que se vistió como Sonic para la ocasión. Tiene el récord de ser el corredor de maratón más rápido que se ha vestido como personaje de videojuego. Acabó la carrera en **Londres (año 2015), en 3 horas, 9 minutos y 28 segundos.**

MEJOR MEDIA EN METACRITIC

Imbatible desde 1998, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** es el título mejor valorado por la crítica según la web, con una imbatible media de **99.**

MEJOR RECAUDACIÓN EN KICKSTARTER

En el E3 de 2015 se anunció el desarrollo de Shenmue 3, pero para ello, el estudio pidió financiación de los fans por medio de esta plataforma. El hecho entró a formar parte de los Récords Guinness al conseguir, primero, más de 1 millón de dólares en menos de 2 horas y, después, alcanzar la nada despreciable cifra de 6.333.296 dólares.







MAYOR NÚMERO DE JUGADORES EN UN VIDEOJUEGO

Podría pensarse que habla de juegos multijugador, pero no. El récord lo ostenta la comunidad de Twitch, cuando más de un millón y medio de jugadores se reunieron para jugar en una partida a Pokémon Rojo. Cada participante daba un comando cualquiera (arriba, start, A… lo que considerara) a través del chat, y el juego iba avanzando poco a poco. Este experimento duró desde el 12 de febrero al 1 de marzo.

El increíble fenómeno de GTA V

SUPERVENTAS TRES AÑOS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO

70 millones de copias despachadas entre las diferentes plataformas y sin haber rebajado jamás su precio de salida. Todo esto para un juego que se lanzó en 2013 para la anterior generación de consolas y que sigue siendo uno de los más vendidos cada mes. ¿Cómo explicarlo? Lo intentamos en 5 claves.

El multijugador

A priori, no parecía fácil adaptar un título con un componente casi individual al entorno online. El trabajo de Rockstar fue impecable. Podíamos (y aún podemos) diseñar nuestro propio personaje, escoger su ropa o tatuajes y adquirir diferentes vehículos. En principio, sólo existía la posibilidad de jugar junto a otros quince jugadores, un número que se incrementó hasta treinta con el paso del tiempo. Ni siquiera las largas esperas en los 'lobbys' para encontrar partidas consiguieron afectar al éxito de este modo de juego, que ha llegado a congregar a ocho millones de personas conectadas en una semana. Se puede jugar en modo cooperativo o compitiendo todos contra todos, recorrer la ciudad a tu aire, invitar a otros jugadores a una fiesta en tu apartamento...

Actualizaciones online

El exitazo de GTA Online no ha sido casualidad. Además del ingente contenido disponible desde el primer instante, Rockstar ha ido añadiendo a su multijugador nuevas misiones y eventos. De hecho, en ningún momento han dejado de ampliarse las posibilidades en cuanto a niveles, armas o vehículos. Sin ir más lejos, el pasado mes de diciembre se incluyó Importaciones/exportaciones, con el robo de coches exóticos como principal objetivo. La gigantesca comunidad de jugadores online de GTA V es perfectamente consciente de que a la vuelta de la esquina le espera algo nuevo, opciones diferentes que expanden casi hasta el infinito el título. Por eso esperan con avidez noticias. Por eso, y porque la veintena de actualizaciones lanzadas hasta la fecha son gratuitas y no DLCs de pago.



EL CUARTO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA

Sólo las 495 millones de copias vendidas de Tetris a lo largo de décadas, los casi 108 millones de Minecraft y los 82,8 de Wii Sports superan las cifras históricas de GTA V en ventas. Éste, además, nunca ha rebajado su precio de salida.

¿Y GTA VI?

No hay ningún anuncio por parte de Rockstar sobre la llegada de la sexta entrega de su franquicia. Tras adelantar que Red Dead Redemption 2 se lanzará a lo largo de este año, no se espera pronto GTA VI. Desde hace tiempo, los rumores apuntan a 2018.

El cambio de generación

GTA V se lanzó originalmente para PS3 y Xbox 360 en septiembre del año 2013, a sólo unos meses vista del lanzamiento de la nueva y más potente generación de videoconsolas. Por supuesto, su mundo abierto plagado de misiones, encargos y posibilidades delictivas de todo tipo se convirtió en un éxito inmediato de ventas. Poco después de un año; a finales de noviembre de 2014, se lanzó la versión para PS4 o Xbox One. Las diferencias; gráficos mejorados y una mejor tasa de refresco, además de la controvertida posibilidad de jugar en primera persona, como si de un FPS se tratara. A pesar del tiempo que había transcurrido desde su lanzamiento, el 'nuevo' GTA V volvió a arrasar. Se ha dado la circunstancia que buena parte de los jugadores que lo compraron para la anterior generación, volvieron a hacerse con una copia cuando dieron el salto a PS4 o Xbox One. Incluso varios años después de la puesta a la venta de Grand Theft Auto V, algunos de sus seguidores más fieles siguen encontrando secretos ocultos en la gigantesca metrópolis que sirve como escenario del juego. Esto provoca que otros que ya daban el juego por completado, se reenganchen.

La llegada a PC

Los jugadores que prefieren el ratón y el teclado estuvieron muchos meses clamando en el desierto para que Grand Theft Auto V tuviera también su correspondiente versión para ordenador. No fue hasta abril de 2015 cuando sus súplicas fueron atendidas. En esta versión, la mejora de los gráficos se convirtió en la principal atracción. Además, se incluyó el Rockstar Editor, una función que permitía crear pequeños cortos cinemáticos (de hasta tres segundos) con momentos de la partida del jugador. Posteriormente se han ido añadiendo novedades como los eventos, en los que se le plantean distintos retos (como conducir durante un tiempo sin colisiones). La recepción de esta versión actualizada para PC fue, de nuevo, espectacular. Además, los usuarios comenzaron a crear mods de todo tipo, circunstancia que hizo que la popularidad del título no parara de crecer.



Sin cansancio

No es GTA una franquicia que lance un capítuo anualmente, provocando fatiga entre sus seguidores (un buen ejemplo podría ser la saga Assassin's Creed) y posibles descensos de calidad por la exigencia de estos plazos. En lugar de plagar el mercado de secuelas, la apuesta se hace por expandir el contenido disponible y pulir cada nuevo juego para lanzar productos casi perfectos desde el primer momento. Recordemos que la cuarta parte vio la luz en 2008.

TOP videojuegos para tu móvil

LOS TÍTULOS QUE TE GASTARÁN LA BATERÍA

¿Estrenas smartphone? Si es que sí, te vamos a dar unas cuentas buenas razones para disfrutar de él nada más sacarlo de la caja. Y si ya tenías uno, ahora sabrás de lo que es capaz con estos títulos que se han convertido en todo un éxito. Prepárate para descubrir cuál será ¡tu próximo vicio 'videojueguil'!



HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Colecciona las cartas y desarrolla tus habilidades para ganar en el campo de batalla. Cuenta con características offline, pero necesitarás conexión a internet.

UNKILLED

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Cuatro clases distintas –Sheriff, Esquivador, Minero y Carnicero- con más de 40 armas para elegir y 150 misiones de historia. Un espectacular 'shooter' de zombis.





GEOMETRY WARS 3 DIMENSIONS

9'99 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

El clásico arcade volverá a captar tu atención durante horas. Más de 100 niveles, 15 cuadrículas 3D y hasta 12 modos de combate incluyendo un modo 'extremo'.

THE SILENT AGE

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Esta aventura gráfica de 'point-and-click' es de las mejores que podrás encontrar en formato móvil. Concluye la historia con el segundo capítulo ya disponible.





RIPTIDE GP RENEGADE

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Las carreras acuáticas nunca fueron tan divertidas y competitivas. Esta nueva entrega es de las mejores de la saga e incluye un emocionante modo campaña.

PINOUT!

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
2'99 euros

De los creadores de Smash Hit, llega este 'pinball' futurista con una combinación de colores, luces y sonidos que te engancharán durante largos minutos al móvil.







POKÉMON GO

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Si todavía no lo has probado, corre a descargarlo. El juego de capturar Pokémon con tu smartphone irá añadiendo contenido nuevo durante los próximos meses.

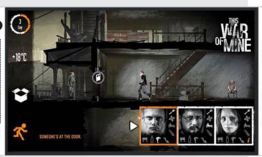


CRASHLANDS

2'99 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Quizás uno de los mejores juegos del 2016 en su género. Contiene elementos RPG, grandes dosis de exploración y una historia que no pararás hasta completarla.





THIS WAR OF MINE

14'99 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Ha recibido más de 80 premios desde su lanzamiento y, a pesar de su precio, es uno de los videojuegos más profundos que encontrarás en las plataformas de apps.

CHAMELEON RUN

2'12 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Como su nombre indica, deberás correr y saltar por rutas que van variando de color. No te desvíes y sigue los cambios para rematar cada nivel en tiempo récord.









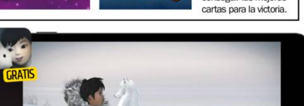
CLASH ROYALE

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

A medio camino entre un MOBA y Defensa de la Torre, este exitoso título de estrategia en tiempo real te obligará a conseguir las mejores cartas para la victoria.







VAINGLORY

3'29 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) + ANDROID (GOOGLE PLAY)

Un MOBA que mezcla la tecnología con la magia y que te hará enfrentarte a rivales de cualquier parte del mundo. Incluye tanto partidas rápidas como clasificatorias.

NEVER ALONE KI EDITION

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Detén la ventisca eterna que amenaza a toda la civilización, resuelve los rompecabezas y sumérgete en este maravilloso título indie junto a Nuna y su zorro.









REIGNS

4'99 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Eres el Rey y tendrás que tomar decisiones, a través de cartas, en 4 grandes áreas Ejército, Iglesia, Tesorería y Pueblo. Es tan sencillo como altamente adictivo.







SUPER MARIO RUN

9'99 euros

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

Su asombrosa calidad gráfica y su pulida jugabilidad no podían ausentarse de nuestra lista de principales juegos del momento. Un 'must-have' en toda regla.



Another World

Desde su lanzamiento en 1991, la historia de Lester Knight Chaykin ha llegado a gran cantidad de sistemas a lo largo de los años. La versión para smartphone reproduce con gran fidelidad todos los aspectos del título, sin afectar apenas a su jugabilidad.

IDIOMA Español | **DESARROLLADORA** DotEmu | 12 | **PRECIO** 3,99 € | **TIENDA** Google Play, App Store

Retro en tu móvil

LOS MEJORES JUEGOS PARA REVIVIR LA NOSTALGIA

No todos los juegos de hace décadas se lanzan en consolas actuales. Y no siempre tenemos la oportunidad de rescatar aquellas reliquias para jugar en televisiones que distorsionan la imagen. **Una buena alternativa es utilizar nuestro smartphone, pues muchos de los grandes éxitos de antaño han llegado en magistrales adaptaciones. A continuación te seleccionamos algunos:**



Wolfenstein 3D Classic Platinum

Ponte en la piel del legendario espía William B.J. Blazkowizc mientras intenta escapar de la prisión nazi en la que ha sido encerrado. El sistema de control sitúa las flechas de dirección a un lado de la pantalla mientras que al otro se encuentra el botón para disparar.

TÍTULO Another World | **IDIOMA** Inglés | **DESARROLLADORA** iD Software | 12 | **PRECIO** 1,99 € | **TIENDA** App Store



Final Fantasy VI

Unos 1000 años después de la guerra entre espers y humanos, la magia ha caído en el olvido. Sin embargo, el agresivo Imperio está decidido a encontrar una de las místicas criaturas. Terra, una mujer antes controlada por el Imperio y Locke, un ladrón parte de la resistencia, emprenderán un viaje que cambiará el mundo entero.

IDIOMA Español | **DESARROLLADORA** Square Enix | 12 | **PRECIO** 15,99 € | **TIENDA** Google Play, App Store







Sonic CD

El mundo de Sonic ha quedado cubierto por un manto metálico y, por supuesto, Robotnik está detrás de esto. Tiene planeado hacerse dueño del tiempo robando las siete gemas ancestrales que lo controlan. Sonic, acompañado de Metal Sonic, tendrá que evitarlo.

IDIOMA Español | **DESARROLLADORA** Square Enix 12 **PRECIO** 2,99 € | **TIENDA** App Store

Chrono Trigger

Chrono, Lucca, Marle, y unos cuantos amigos de diferentes épocas, viajarán en el tiempo para intentar evitar el catastrófico futuro que han podido vislumbrar. El éxito del 'Dream Team' está disponible en smartphones con las dos zonas adicionales vistas en la versión de Nintendo DS.



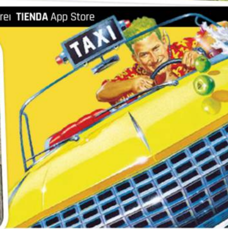


IDIOMA Inglés | **DESARROLLADORA** SEGA 12 **PRECIO** 4,99 € (App Store) 4,84 € (Google Play) | **TIENDA** App Store| **TIENDA** App Store

Crazy Taxi

El clásico arcade presenta en la pantalla flechas de dirección laterales en un lado, y la directa o marcha atrás al otro. Con estos sencillos controles se puede disfrutar de todo el espíritu de Crazy Taxi, con derrapes y piruetas imposibles. Además, con la banda sonora original, que incluía temas de Bad Religion y Offspring.

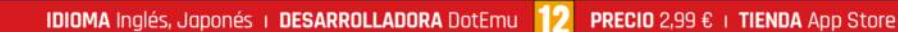




Double Dragon Trilogy

Esta recopilación incluye Double Dragon, Double Dragon 2: The Revenge y Double Dragon 3: The Rosetta Stone, tres títulos de una saga que se estrenó en el año 1987. Nada como acompañar a los hermanos Billy y Jimmy a rescatar a Marian, que ha sido secuestrada por la Black Shadows Gang.





Final Fantasy XV

UN HITO PARA DARLE LA VUELTA A LA SAGA

El destierro de los combates por turnos en la más reciente entrega de Final Fantasy ha sido polémico, pero también era casi obligatorio para poner al día la saga. Además, las peleas son sólo una cara de un título poliédrico, lleno de matices, y que puede presumir de un excelso diseño visual, argumental y sonoro. Sería absurdo dejar de jugarlo por simple nostalgia del pasado.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**



GRANDES RUPTURAS

Además del cambio en el sistema de batalla, FFXV ha introducido otras variables nuevas. Por ejemplo, el transporte, las invocaciones o los conjuros.

WIN

- El diseño visual cumple con lo que se espera de un Final Fantasy. Es decir; es apabullante.
- La transición hacia el nuevo sistema de combate, que es entretenido y dinámico. Aunque también se ofrece una opción algo más pausada y estratégica.
- Cada detalle de la historia es maravilloso y los cuatro personajes principales están desarrollados de manera magistral.

FAIL

- Los tiempos de carga en algunos momentos son desesperantemente largos.
- La ausencia de interacción en los desplazamientos con el coche, que aburren desde el primer momento.
- La cámara puede jugarte malas pasadas, sobre todo durante las batallas.
- No hay voces en español, pero sí en alemán o francés.

La nueva epopeya faraónica creada por Square Enix tenía como principal objetivo poner al día una saga de leyenda, que corría peligro de quedarse con su halo mítico como principal y casi único activo. A pesar de las controversias y de distintos aspectos discutibles, FFXV ha conseguido lo que pretendía. Y lo ha hecho sin traicionar todo lo que hizo grande a estas opulentas fantasías; grandes historias, grandes personajes, escenarios abrumadores por su belleza, desarrollo 'rolero' y batallas casuales o dentro de la trama contra 'monstruos' de todo tipo y tamaño. La gran polémica llegó por el abandono de la lucha por turnos, una de las constantes históricas de cualquier Final Fantasy. Los que hayan podido jugar a los últimos capítulos del RPG por excelencia ya habrían detectado que la fórmula estaba agotada. El nuevo sistema refresca las mecánicas y obliga al jugador a esforzarse permanentemente. Porque luchar bien implica pulsar en cada momento el botón adecuado, en especial para evasiones y bloqueos. Además, Noctis es capaz de lanzar su arma para transportarse a lugares elevados donde recuperar energía y magia, o de dirigirla contra sus enemigos (lux impetus). En cuanto a nuestros aliados, no les controlamos, pero podemos ordenarles que hagan algún ataque en el que combinar fuerzas y consumiendo una barra propia. Las invocaciones o magias son, en este caso, elementos con un papel muy secundario.

COMPLETAR HISTORIA Y SECUNDARIAS NOS LLEVARÁ MÁS DE 80 HORAS

FICHA



TÍTULO
Final Fantasy XV
GÉNERO
RPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA
Square Enix
EDITORA
Koch Media

16
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
Japonés
PRECIO
64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

89

NOTA METACRITIC* **83**

* Nota a cierre de edición

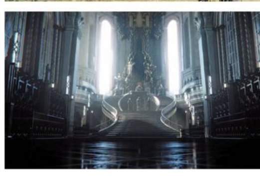


▼ **Vuelven a estar presentes los Chocobos.** Son el mejor transporte campo a través.



¡ALERTA SPOILER!

Un detalle que jugadores de todo el mundo han disfrutado es la posibilidad de comprar melodías de FF antiguos para que suenen en los viajes en coche. ¡Qué nostalgia!



Te gustará si...

Si eres fan de la saga, no te va a decepcionar. Si te gustan las aventuras épicas y los juegos con mundos abiertos, es casi obligado que le des una oportunidad.

Quizás no te vaya si...

En el caso de que los Final Fantasy nunca te hayan llamado la atención, será bastante complicado que esta entrega consiga hacerte cambiar de opinión.



▲ **La escasa interacción con el Regalia ha causado críticas.** Ir en coche puede ser un engorro.

Hay menos locura de la que cabría esperar, especialmente cuando la técnica se domina y se adquiere un nivel alto, pudiendo desarrollar distintas estrategias. La mecánica de las batallas supone una evidente ruptura, pero no deja de ser un elemento más dentro de un juego de gigantescas posibilidades, con mundo abierto e ideado para que te dejes horas y horas completando misiones secundarias (encargos), mazmorras, o minijuegos, más que para avanzar por la historia principal (que, por cierto, se torna más lineal en su segunda mitad).

La ambientación y el argumento

La historia de Noctis y sus tres compañeros tiene toda la carga de épica, magia y fantasía que cabe esperar. La reconquista de un país asediado por entes malvados es el principal hilo argumental. Además, el tratamiento tanto de las personalidades de los personajes (principales o secundarios), como de las relaciones entre ellos roza lo sublime. Así, el incentivo de jugar para avanzar en la historia está siempre presente. Por supuesto, también ayuda un apartado gráfico sobresaliente. El reino de Lucis se puede recorrer al más puro estilo 'sandbox', pero eso no impide que se incluyan contenido y detalles. Completa la experiencia una banda sonora de esas que se recuerdan durante muchos años. El mensaje que recibe al jugador cuando enciende este título es que se ha creado para los fans de la saga y para los posibles recién llegados. Sin poner en duda que esa fuera la intención de Square Enix, Final Fantasy XV se degusta a fondo sobre todo con el trasfondo de la saga presente. De hecho, los guiños a los seguidores más fieles trufan el título de principio a fin. Es más que posible que no estemos ante el mejor capítulo de un FF, pero también que sea el que necesitaba esta odisea en el contexto actual, para recuperar el lugar de privilegio que le pertenece. ■

SUMÉRGETE EN UNA AVENTURA ÚNICA... ¡Y CONOCE A TRICO!

Fumito Ueda es, para muchos de nosotros, uno de los creadores de videojuegos más infravalorados de la historia. A la sombra de otros grandes creativos como Miyamoto, Kojima, Harada o Mikami (por citar varios), Ueda-san fue el autor de dos de los videojuegos... ¡mejor dicho!, dos de las obras maestras más aplaudidas de cuantas aparecieron en PS2: ICO y Shadow of the Colossus.

POR **SERGIO MARTÍN**

The Last Guardian

[Un viaje enternecedor y memorable]

Tanto una como otra nos hicieron disfrutar de lo que muchos denominaron como 'juegos de autor'. Es decir, aventuras que iban más allá de la pura aceptación comercial para brindarnos odiseas creativas inolvidables y jamás experimentadas. Bien, pues después de atravesar un ciclo de desarrollo complicado e infernal y de saltarse una generación entera (PS3 en este caso), por fin Fumito Ueda ha completado su trilogía. The Last Guardian es una realidad, y lo mejor de todo es que no ha decepcionado. A poco que tengáis un mínimo grado de sensibilidad, vais a disfrutar como posesos de una aventura única en la que la exploración y los puzles lo son todo. Bueno, eso y algo mucho más importante: ¡la presencia de Trico!

El argumento es una de las mejores partes del juego y, como su narrativa va deshilvanándose poco a poco de manera impecable y no queremos desvelar nada importante, sólo os diremos que nuestro cometido es el de controlar a un niño que debe escapar de un lugar en el que se encuentra preso. Pero no está solo. Trico, un monstruo devora humanos mitad gato mitad ave, también se halla en su misma

WIN

- El desarrollo es muy entretenido, variado y absorbente.
- La ambientación es maravillosa, al igual que la historia que nos va narrando la aventura.
- Es imposible no coger cariño a Trico: es un personaje que pasará a la historia.

FAIL

- La inteligencia artificial de Trico falla en ciertas ocasiones.
- La cámara se muestra algo torpe en escenarios estrechos.
- No es el título más rejugable del mundo precisamente.



¡GRACIAS TRICO!

En más de una ocasión nuestra mascota nos salvará de una muerte segura y evitará con su boca o cola que nos precipitemos a las profundidades de algún acantilado. Y para enfatizar estas escenas, la acción transcurre a cámara lenta.



CUIDAR DE TRICO

Aunque casi siempre es Trico quien se ocupa de nosotros, también debemos mimarle de vez en cuando y facilitarle alimento regularmente, extraer las lanzas y flechas que los enemigos dejan clavadas en su cuerpo después de afrontar una batalla y demás cuidados. ¡Y lo hacemos con gusto!

Te gustará si...

Eres un enamorado de los juegos de Ueda o de las aventuras emocionales.

Quizás no te vaya si...

Te van mucho más las propuestas que se basan en la acción, como shooters y demás.

situación. Y aunque parezca una locura, ambos se ven obligados a cooperar para superar las más de doce horas de aventuras que les esperan. De esta forma y a pesar de que sólo controlamos directamente al muchacho, podemos indicar órdenes a Trico para que se acerque hasta nosotros y podamos subirnos a él, ataque a los rivales o realice saltos increíbles. A veces su inteligencia artificial falla y no nos hace mucho caso, pero forma parte del encanto del juego: es como tener una mascota virtual un poco caprichosa. Una relación que se convierte en uno de los grandes reclamos de esta producción tan especial que es The Last Guardian.

Puzles muy inspirados

La mecánica de juego se apoya en la continua resolución de puzles. Éstos son muy numerosos y bastante variados, siendo necesario estudiar bien los entornos y utilizar varios de los interruptores y otros objetos que se encuentran en ellos. Pero también hay espacio para la exploración e, igualmente, para las plataformas, ya que en más de una ocasión tenemos que escalar por lugares muy escarpados. En cierta forma el desarrollo recuerda al mismo establecido en ICO, si bien la presencia de Trico lo cambia todo... hasta el punto de tratarse de un juego realmente particular y original en su planteamiento. Es cierto que para disfrutarlo del todo es necesario tener algo de paciencia y un mínimo de sensibilidad, pero si este es vuestro caso, se trata de un título que recordaréis siempre.

Además es una aventura que, sin disponer de un motor gráfico espectacular, expone un apartado visual encomiable. La recreación de los personajes es espléndida, especialmente todo lo que tiene que ver con Trico, quien en ocasiones parece incluso estar vivo. La parcela sonora es todavía mejor, destacando su extraordinaria banda sonora y excepcionales diálogos. The Last Guardian es uno de esos juegos especiales que nadie debería dejar de probar; un tributo a la sensibilidad, a la emotividad y a los juegos de antaño. ■

LA RELACIÓN ENTRE TRICO Y EL NIÑO SE CONSTRUYE CON LA CONFIANZA

TÚ TE LO HAS BUSCADO

En ocasiones algunos enemigos salen a nuestro encuentro, pero no son rivales para Trico. ¡Acaba con ellos!

FICHA

TÍTULO The Last Guardian
GÉNERO Aventura
JUGADORES 1
ONLINE Sí
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4
DESARROLLADORA Japan Studio / Gen DESIGN
EDITORA Sony

12
TEXTOS Español
VÍDEOS Lenguaje ficticio
PRECIO 59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★½
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★

90

NOTA METACRITIC* 83

* Nota a cierre de edición



Dead Rising 4

[De regreso a Willamette]

SOBREVIVE A UNA NUEVA AMENAZA DE ZOMBIS... ¡Y DIVIÉRTETE MIENTRAS LO HACES!

Una vez más, el equipo de Capcom Vancouver ha querido rendir un homenaje a uno de los personajes de culto de Capcom: Frank West. El héroe, que se dejó ver en esta industria hace más de 15 años en la primera entrega de Dead Rising, retoma nuevamente el papel protagonista en esta cuarta edición de la franquicia... ¡Que tiene lugar nuevamente en Willamette! ¿Pero qué le pasa a este centro comercial que siempre está repleto de zombis?

POR **SERGIO MARTÍN**

WIN

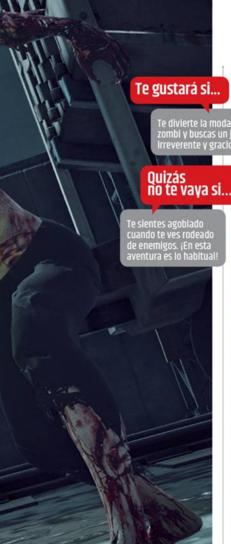
- Mecánica de juego variada y bastante sugerente.
- Muchas armas con las que combatir a los miles de rivales que nos aguardan.
- El modo cooperativo online es muy entretenido, aunque corto.

FAIL

- Las situaciones de sigilo no terminan de estar bien recreadas.
- Gráficamente es competente, pero le falta más chispa.
- El nivel de dificultad es bastante bajo.

Efectivamente y después de la epidemia zombi sucedida 16 años atrás, este descomunal centro comercial es el epicentro de una nueva epidemia de muertos vivientes. Y como periodista medio chalado que es, Frank decide llegar al fondo del asunto y averiguar qué es lo que ha ocurrido nuevamente. Para ello deberá ir investigando más de media docena de casos diferentes, siendo necesario ir realizando multitud de tareas para tal fin. Pero al tratarse de una aventura de corte más bien 'sandbox', gozamos de bastante libertad para ir donde deseemos y, de paso, recreamos dialogando con ciertos personajes secundarios e inter-

▾ Además de a tiro limpio, también se puede usar el sigilo. Tú eliges el estilo.



Te gustará si...

Te divierte la moda zombi y buscas un juego irreverente y gracioso.

Quizás no te vaya si...

Te sientes agobiado cuando te ves rodeado de enemigos. ¡En esta aventura es lo habitual!

viniendo en una buena cantidad de tareas secundarias... algo repetitivas, la verdad.

La mecánica de juego se basa en varios pilares principales, especialmente en dos: los combates y la exploración. Por una parte, podemos equiparnos con todo tipo de armas, más de una centena, las cuales

LA VARIEDAD DE ARMAS DISPONIBLES ES ABSOLUTAMENTE DESCOMUNAL

incluso podemos modificar para crear otras todavía más poderosas. Y con ellas debemos defendernos tanto de los zombis como de otros monstruos más poderosos y, también, de algunos seres humanos no demasiado cordiales y armados. Además también podemos equiparnos con exoarmaduras, que nos proporcionan mayor resistencia, capacidad de fuego y fuerza bruta, si bien su uso suele estar bastante limitado. Pero más allá de los enfrentamientos también es muy necesario investigar bien los fondos en busca de armas, munición y víveres de todo tipo, pudiendo incluso subirnos a bordo de varios vehículos personalizables. A estos dos elementos jugables principales se unen otros como el sigilo, no especialmente bien integrado pero que aporta diversión, así como la posibilidad de ir mejorando las aptitudes de Frank gracias a un árbol de habilidades realmente completo. Un toque RPG que le sienta muy bien a la aventura, si bien es cierto que al cabo de las horas Frank se convierte en un ser tan poderoso que incluso llega a rebajar considerablemente el nivel de dificultad del juego.

También en compañía

La novedad más importante que se ha introducido es el modo online para cuatro jugadores (recordad que en Dead Rising 3 estaba limitado a dos). Además esta modalidad se desmarca del modo individual en muchos aspectos, desde las misiones a realizar, a los protagonistas, pudiendo elegir entre personajes dotados de características distintas. Dicho modo de juego nos ha parecido muy divertido pero bastante corto, aunque también es verdad que resulta muy rejugable. En resumen, se trata de un buen complemento para el modo individual.

Entrando ya a analizar su parte técnica, Dead Rising 4 es un título solvente y bien recreado, pero no explota las virtudes de Xbox One ni menos aún de PC, destacando únicamente el tamaño de algunos escenarios y la cantidad de enemigos que pueden llegar a aparecer en pantalla. Pero nadie juega a la saga Dead Rising por sus gráficos, sino por la diversión que puede llegar a ofrecer, notable en esta ocasión. ■

MI CÁMARA Y YO

Podemos ir realizando fotografías a todo lo que queramos. ¡Y resulta bastante entretenido!

FICHA



TÍTULO Dead Rising 4
GÉNERO Acción
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 1-4
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS Xbox One, PC
DESARROLLADORA Capcom
EDITORA Microsoft

7
TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés
PRECIO 69,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

78

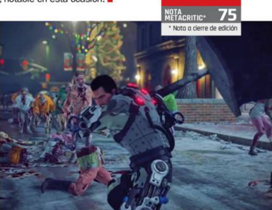
NOTA METACRITIC* 75

* Nota a cierre de edición



SEMBRAR EL PÁNICO

Frank West puede armarla en cualquier momento siempre que tenga valor suficiente para liarse a tortas o a disparos contra cientos de rivales. Podemos llegar a encadenar combos realmente impactantes y numerosos.



Super Mario Maker For Nintendo 3DS

UN JUEGO QUE VALE POR DOS

Crear y superar niveles de Super Mario en Wii U se convirtió casi automáticamente en un éxito. Era de esperar que con la doble pantalla de Nintendo 3DS (y 2DS), este juego llegase más pronto que tarde.

Estás esperando una nueva aventura de Mario para tu portátil? Perfecto. ¿También has soñado con diseñar tus propios niveles? Pues estás de enhorabuena, porque Super Mario Maker reúne estas dos características para dar al jugador gran cantidad de horas de completo y absoluto enganche.

Salva a Peach

Si lo que queremos es jugar y dejar el diseño para cuando nos sintamos inspirados, Super Mario Maker incluye el 'Desafío 100 niveles', que podemos entender como un 'modo historia', y que está estructurado en 18 mundos con entre 4 y 6 niveles cada uno. Están realizados por Nintendo con una temática que no sigue ninguna lógica, es decir, no habrá un mundo que esté formado por niveles exclusivamente de Super Mario Bros, sino que tan pronto nos encontramos uno acuático basado en este juego, como estamos en una Casa Encantada de New Super Mario Bros U o una mazmorra de Super Mario World. Esta forma de estructurar los niveles no consigue otra cosa que mantenernos intrigados con lo que nos esperará en el próximo, y no saturarnos de un estilo (u obligarnos a jugar mucho en uno que no nos guste tanto).

Sin embargo, el 'modo historia' no es sólo superar niveles. El juego también nos propone diversos retos que nos darán ciertas ventajas. Cuando jugamos por primera vez, habrá una de estas peticiones ya disponibles, como superar el nivel antes de cierto tiempo, matar solo a un tipo de enemigos o conseguir X vidas (entre otros muchos). Si terminamos el nivel y completamos el reto, se desbloqueará el siguiente, que será más exigente. De hecho, Super Mario Maker cuenta con una considerable curva de dificultad, que hace que en los últimos mundos sea algo complicado no sólo terminar a la primera, sino encontrar la solución para avanzar –hay algunos niveles que nos llevan de una zona a otra para localizar 'power-ups' y otros elementos que desbloqueen la salida–. Siempre que queramos repetir los niveles, ya sea por placer o por un reto, bastará con visitar el 'Guardabot', donde podemos elegir el que más nos apetezca.

Y además, este modo da ventajas dentro del diseño de niveles. ¿Cómo? Cada vez que superamos un mundo, se desbloquean algunos elementos nuevos para añadir a nuestras creaciones, ya sean enemigos, bloques, plataformas, 'power-ups'…

WIN

- Dos juegos en uno.
- Horas casi infinitas entre su parte creativa, y su parte online y offline.

FAIL

- En el 'modo historia', conseguir 100 vidas es demasiado fácil.
- Incluso la pantalla de la New 3DS XL puede resultar un poco pequeña cuando se está creando un nivel.

FICHA



TÍTULO Super Mario Maker for Nintendo 3DS
GÉNERO Plataformas
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS Nintendo 3DS
DESARROLLADORA Nintendo
EDITORA Nintendo
3
TEXTOS Español
VOCES No
PRECIO 34,99 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★★
83
NOTA METACRITIC* 74
* Nota a cierre de edición







NIVELES MUNDIALES

En este apartado, hay dos opciones: el Desafío 100 Marios nos invita a rescatar a Peach en 100 niveles elegidos entre los mejores creados para la versión de Wii U. Eso sí, cada vez que nos conectemos a Internet para acceder a este modo, los niveles disponibles habrán cambiado. También están los recomendados, seleccionados entre los más populares de Super Mario Maker para Wii U.

La imaginación al poder

Puede que enfrentarse por primera vez a la planilla para crear niveles dé un poco de agobio, como el artista que mira el lienzo en blanco. Sin embargo, las herramientas están dispuestas de manera que manejarlas y combinarlas es una tarea sencilla y, si no, hay un tutorial que nos lleva de la mano desde lo más básico. Se puede elegir el mundo (Casa Encantada, Mazmorra, Castillo, etc.), el estilo gráfico del Super Mario que prefiramos y, después, liarnos a añadir elementos para complicar el nivel. Eso sí, si queremos compartirlo, es absolutamente necesario que nosotros mismos podamos superarlo. La creación de niveles tiene pocos límites y, parece absurdo decirlo, pero la imaginación es el único verdaderamente sustancial. Es cierto que, como máximo, se puede establecer un tiempo de 500 segundos, así como una distancia concreta del inicio a la meta (mínima y máxima), pero es la creatividad lo que nos permitirá aprovechar la gran cantidad de elementos que nos proporciona el juego o atascarnos con las pocas limitaciones que tiene. ■

CARGA LENTA

Los que sean usuarios de la antigua 3DS, han de saber que, en ocasiones, tarda un poco en cargar. Puede ocurrir al iniciar o cerrar el juego, pero muy rara vez al comenzar un nivel.



UN DÍA EN LA MONTAÑA

Ubisoft apuesta por la adrenalina, los deportes de invierno y el componente social en su nuevo y ambicioso título. Un lanzamiento pensado para los amantes de las emociones fuertes. ¿Pero es nieve todo lo que reluce?

POR **ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO**

FICHA



TÍTULO Steep
GÉNERO Deportes
JUGADORES 1
ONLINE Sí
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA Ubisoft
EDITORA Ubisoft

12
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL	★★★★½
AMBIENTE	★★★★★
JUGABILIDAD	★★★★★
DURACIÓN	★★★★☆

88

NOTA METACRITIC* **70**

* Nota a cierre de edición

Títulos inspirados en deportes de invierno han existido bastantes, algunos tan recordados como la saga Cool Boarders, SSX o 1080° Snowboarding. Incluso Mario y Sonic se han permitido protagonizar lanzamientos basados en los Juegos Olímpicos de Invierno. Pero hasta el momento, no habíamos vivido nada parecido a Steep.

La cordillera más alta

Con este simulador, Ubisoft ha intentado llevar los juegos de deportes extremos a un nuevo nivel. Y en gran medida lo ha conseguido. Lo primero que encontramos en Steep es un enorme mundo abierto que simula los Alpes y que da una generosa libertad de acción al jugador. Aunque el título parte de un tutorial que enseña cómo manejar las cuatro disciplinas que incluye –parapente, snowboard, esquí y traje aéreo-, pronto permite que uno se mueva a sus anchas.

Por supuesto, al tratarse de un juego deportivo, la exploración del mapeado no resulta tan atractiva como en Assassin's Creed, por ejemplo. Además, las montañas, pese a todos sus accidentes y brillante recreación, pueden resultar monótonas a la larga. ¿La solución? El poder disfrutar del desarrollo de un estilo propio a la vez que se avanza de un lugar a otro, mientras se ganan puntos y se perfecciona el manejo. Igualmente, el título cuenta con más de cien pruebas y tres tipos de medallas que conseguir, a las que hay que sumar la creación de desafíos por parte de los propios usuarios.

WIN

- La ambientación del juego está realmente conseguida.
- El tamaño del mapa y la cantidad de desafíos aseguran horas de diversión.
- Cuatro disciplinas distintas dentro de un mismo juego.

FAIL

- Algunos fallos de cámara y técnicos empobrecen un poco la experiencia..
- El snowboard y el esquí son bastante parecidos entre sí.
- Puede hacerse monótono con el paso de las horas.



Todo está conectado

De hecho, aunque Steep puede considerarse una atractiva experiencia individual, también está muy enfocado a la cooperación con otros jugadores. Es más, el título requiere sí o sí conexión a Internet en todo momento, aunque no se utilicen las funciones online de comparar puntuaciones o disfrutar de eventos personalizados.

En cuanto al manejo en sí, Steep guarda semejanzas con otros títulos similares, como Skate o Tony Hawk's Pro Skater. O lo que es lo mismo, presenta un control sencillo y accesible, pero que cuesta llegar a dominar. Además, las cuatro disciplinas permiten cierta variedad, incluso teniendo en cuenta el considerable parecido que existe entre el esquí y el snowboard.

Técnicamente, Steep conserva un nivel notable. Es cierto que no está exento de ciertos fallos (algo que parece inevitable en los juegos de mundo abierto, y más aún sin que haya aparecido ningún parche todavía), pero en general cumple. La recreación de las montañas está muy conseguida, igual que la iluminación o el rastro que se deja sobre la nieve. El juego en todo momento consigue transmitir una gran sensación de inmensidad. Y es que, como confiesa el propio estudio responsable del título en los créditos, Steep es una declaración de amor de sus desarrolladores hacia la montaña. Y eso se nota. ■

ENFOQUE SOCIAL

Hace tiempo que se intenta incluir las redes sociales a los juegos. Steep lo hace permitiendo por ejemplo, conservar la repetición de nuestros descensos y compartir el vídeo en YouTube.

Te gustará si...

Lo tuyo son los desafíos extremos y los deportes de invierno.

Quizás no te vaya si...

Los mundos abiertos te saturan y te aburren pronto.

▸ Los juegos de deportes extremos estaban de capa caída. Steep los vuelve a poner de moda.

LOS 4 DEPORTES

- Sky
- Snowboard
- Parapente
- Wingsuit

The Dwarves

PUEDES CONTAR CON MI HACHA

Los grandes secundarios de la literatura fantástica, los enanos, se convierten en esta ocasión en protagonistas de esta aventura basada en una novela. Con las batallas como elemento central, la exploración y los diálogos completan la experiencia de un RPG en el que los personajes y el argumento son dos pilares esenciales.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

WIN

- El sistema de combate es entretenido y supone el gran punto fuerte del juego.
- Destacan tanto la historia, como la mayoría de los personajes.
- Te acompaña una banda sonora preciosa, de las que se recuerdan.

FAIL

- El funcionamiento de la cámara cuando empieza la acción del combate es un verdadero caos.
- El sistema de desplazamientos a través del mapa es repetitivo y llega a cansar.
- No es que sea especialmente difícil.



▼ **Los ataques especiales pueden hacer estragos.** Sólo hay que saber en qué momento lanzarlos y controlar la barra de energía.



Te gustará si...

Eres fan de ESDLA, de los mundos de fantasía y te gusta la estrategia en las batallas.

Quizás no te vaya si...

Prefieres más acción y menos rol. Su ritmo pausado parecerá tedioso a algunos jugadores.

FICHA



TÍTULO
The Dwarves
GÉNERO
Estrategia, RPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA
KingArt Games
EDITORA
Badland Games

18
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
34,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★☆☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★☆☆
DURACIÓN ★★★★☆

74

NOTA METACRITIC* **59**

* Nota a cierre de edición

Si has leído la novela Las cinco estirpes, del alemán Markus Heitz y te gustó, eres el perfecto candidato para caer rendido ante The Dwarves, el título que convierte a la raza de los enanos en la protagonista. El personaje principal es Tungdil Goldhand, un enano criado entre humanos en la academia del mago Lot-Ionan. Tungdil recibe un encargo, lo que le permite abandonar su hogar y entrar en contacto con miembros de su raza por primera vez en su vida. Por supuesto, su camino estará lleno de vicisitudes, y según lo vayamos recorriendo, encontraremos diferente compañía. El planteamiento es el de un RPG de acción, en el que las batallas suponen el momento más caótico y entretenido. Controlamos a Tungdil o a cualquiera de sus compañeros (hasta cuatro en total) pasando de uno a otro, pudiendo parar la acción para tomar decisiones estratégicas. Si no pulsamos ningún botón, los héroes bajo nuestro mando lanzan sus ataques normales automáticamente. Nosotros escogemos el lugar hacia donde van, o el uso de sus ataques especiales. Las decisiones estratégicas nos llevan a gestionar nuestra barra de energía para que esas acciones especiales sean eficaces, teniendo en cuenta las características de cada una de ellas, la posición de aliados y enemigos… Así, catapultas o arqueros serán los objetivos prioritarios. Lo cierto es que la inteligencia artificial de buena parte de los orcos y el resto de criaturas con las que nos enfrentamos no destaca especialmente, pudiendo usar por ejemplo estrechamientos del mapa como trampas casi infalibles. Como en todo juego de rol que se precie, la batalla otorga puntos de experiencia que se pueden cambiar por habilidades. Eso sí, el 'árbol' de desarrollo no es demasiado rico; se puede escoger entre dos acciones que incorporar al repertorio de nuestro personaje.

LAS MEJORAS

El sistema de mejoras de nuestro personaje es bastante sencillo. Al avanzar de nivel, se puede escoger entre dos habilidades diferentes, y mejorar en algún aspecto concreto. Además, se puede equipar objetos consumibles para el combate. Otro aspecto importante es que la mayor amistad con los otros personajes aumenta las recompensas obtenidas.



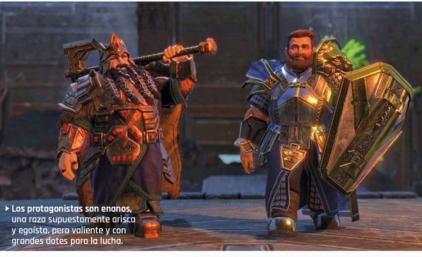
CUIDADO CON LAS HABILIDADES

Un martillazo a tiempo es capaz de acabar con buena parte de los enemigos en un área cercana, pero hay que pensar que también puede dañar a los aliados. Tenlo en cuenta a la hora de ejecutar habilidades especiales, porque puedes acabar perdiendo una batalla por haber lanzado a uno de tus personajes por un barranco.

Mucho más que batallas

Más allá de las peleas, que se controlan desde perspectiva cenital, la historia va avanzando con la exploración y la resolución de problemas como grandes motivaciones. Los desplazamientos se hacen sobre una especie de tableros en el que nuestra pieza y la de los enemigos se mueven por turnos y se enfrentan en el caso de coincidir en una 'casilla'. Así se pasa por campamentos, aldeas… Una vez en cada uno de los escenarios, se pueden investigar los distintos elementos (un sistema muy simple, porque con un botón se descubre con qué podemos interactuar) y hablar con la gente que nos vayamos encontrando. La historia, bastante fiel a la novela, y los personajes son los otros puntos fuertes. De cómo nos manejemos en las conversaciones y a la hora de tomar decisiones, dependerá buena parte de nuestro futuro. Además, no hay una sola forma de avanzar. Ante un soldado que no te deja avanzar puede que funcione el soborno, o que ofrezcas tus servicios como herrero. Estamos ante un juego entretenido, con ciertas limitaciones técnicas en cuanto a lo visual, y que también evidencia los problemas habituales de trasladar un título ideado pasa ser controlado con ratón y teclado, al manejo con el mando de la consola. ■

HAY PARTE DE EXPLORACIÓN Y ROL, PERO DESTACAN LAS GRANDES BATALLAS



Los protagonistas son enanos, una raza supuestamente arisca y egoísta, pero valiente y con grandes dotes para la lucha.

Killing Floor 2

UN BAÑO DE SANGRE

Ha pasado un mes desde lo ocurrido en el primer Killing Floor (en nuestra dimensión, siete años). La segunda parte nos pone en la piel de un superviviente decidido a acabar con los horrores causados por los experimentos de Horzine Biotech.

POR **PABLO ALBUIXECH**

FICHA

TÍTULO
Killing Floor 2
GÉNERO
FPS, Horror
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
JUGADORES
1-12
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, PC
DESARROLLADORA
Tripware Interactive
EDITORA
Koch Media

18
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Español
PRECIO
39,99 €

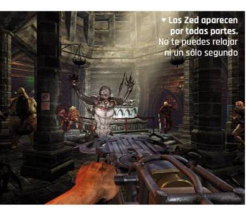
NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★☆☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★☆☆

74

NOTA METACRITIC* 76
* Nota a cierre de edición

Tendremos que enfrentarnos, bien en solitario si jugamos offline, bien en un pelotón de seis jugadores si lo hacemos conectados, a las criaturas surgidas de los experimentos de la compañía biotecnológica en doce mapas que nos llevarán desde las calles y catacumbas de una devastada Paris, hasta localizaciones en la frondosa Selva Negra alemana. Al principio elegimos uno de los diez roles a nuestra disposición, cada cual con características y armamento particular. Las mecánicas son de lo más sencillo y no te harán perder demasiado tiempo en aprenderlas. Matar y matar sin contemplación a todo 'bicho viviente' con la infinidad de armas tanto a distancia como de melé que tenemos a nuestra disposición es el objetivo. Y, evidentemente, evitar morir por las hordas de Zeds que nos acechan oleada tras oleada. Entre ellas tendremos un breve lapso de tiempo para alcanzar la tienda, donde reabastecernos de armas y munición antes de que llegue la siguiente. En función de los números que hayamos hecho tendremos más o menos dinero para mejorar nuestro equipo. Al finalizar el número de hordas escogido en el menú de inicio llegará el enemigo final del mapa, un adversario muy duro, con tal cantidad de ataques y habilidades que acabará desbordándonos. Visualmente impactante, KF2 muestra unos escenarios que, si bien son arenas cerradas y no muy extensas, tienen un diseño técnico destacable. Más aún si lo jugamos en PS4 Pro, donde la tasa de FPS y la resolución de las texturas, ya de por sí muy consistentes, se ven potenciados. Asistiremos a un festival de explosiones, destellos, humo y sobre todo vísceras y sangre difícil de igualar. Killing Floor 2, sin ser el shooter cooperativo definitivo es, sin duda, el mejor método para dar salida a esos momentos en los que no queremos complicarnos demasiado a la hora de coger el pad. Sólo destrozar a los once tipos de enemigos que nos esperan. Simple pero efectivo. Y por tu bien, no te separes del grupo. ■


▼ Los Zed aparecen por todas partes. No te puedes relajar ni un sólo segundo





MEJOR ACOMPAÑADO

KF2 es para compartirlo con amigos. El sistema de 'matchmaking' trata de crear equipos con diversidad de clases, aunque no siempre se cubren los roles necesarios para cumplir con éxtio las misiones.



PABLO TRABAJA EN 'CARTA DE AJUSTE', EL PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y CULTURA 'GEEK' DE CVRADIO. ESCÚCHALO EN PODCAST



Silence The Whispered World 2

UN PRECIOSO PASEO

Bucólicos paisajes y personajes bien construidos suponen los puntos fuertes de una aventura gráfica accesible y entretenida. En Silence, la mecánica de 'point & click' nos permite avanzar a un ritmo lento pero seguro, dejándonos tiempo para disfrutar del entorno.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

NO ES PARA NIÑOS

Aunque una de las protas sea una niña, el tono de esta obra no es infantil. Los personajes se intoxican oliendo flores o lamiendo setas alucinógenas, por ejemplo.

Silence es, en realidad, la continuación de The Whispered World, una aventura gráfica del año 2009. Aún así, no es para nada necesario conocer esa primera obra para disfrutar su continuación. El argumento es continuista, pero al mismo tiempo se puede experimentar como si de una obra independiente se tratara. Noah y Renie son dos hermanos que quieren salir de Silence, un limbo entre la vida y la muerte. Controlamos a uno u otro protagonista, en ocasiones recorriendo los mismos escenarios, pero afrontándolos de forma diferente, debido a las distintas habilidades de uno y otro. Además, disponemos del apoyo de la adorable oruga Spot, cuya versatilidad para hincharse, llenarse de líquido o aplanarse resuelve buena parte de los rompecabezas. Los puzles no son especialmente complicados y están bien integrados en la historia. La mecánica funciona bajo la premisa del 'point & click'. Con paciencia para explorar y cierta imaginación, se logra avanzar con bastante agilidad.

Una obra de arte

Cada uno de los escenarios que vamos recorriendo son pequeñas obras pictóricas, cargadas de magia y detalles. Como telón de fondo, su belleza hace que no pese demasiado el hecho de que el ritmo del juego, como en cualquier otra aventura gráfica, sea en ocasiones bastante lento. Sin demasiadas pistas y la ausencia total de un inventario de objetos, todo es cuestión de prueba y error, buscando elementos ocultos y pensando en cómo usarlos para poder superar con éxito cada reto. Para completar el destacado apartado artístico, la música que nos acompaña ameniza notablemente nuestro camino. En cuanto a los personajes, además de integrar su movimiento en tres dimensiones de forma magistral en cada escena estática, los matices en su personalidad son muy ricos. No son demasiados los que intervienen en el hilo argumental, pero sí son capaces de atraerte. Les coges cariño. Las voces del juego están en inglés, pero dispones de subtítulos en castellano. ■



◂ **El mundo de Silence es una preciosidad.** Los personajes recorren escenarios cargados de detalles, colores y objetos que explorar.

FICHA



TÍTULO Silence The Whispered World 2
GÉNERO Aventura gráfica
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Daedalic Entertainment
EDITORA Daedalic Entertainment



TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés
PRECIO 29,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★½
JUGABILIDAD ★★★
DURACIÓN ★★★

74

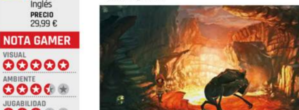
NOTA METACRITIC* 69

* Nota a cierre de edición





▴ **Como buena aventura gráfica,** el ritmo no es vertiginoso.



Deponia

AY, EL PARAÍSO...

Rufus es una persona de grandes sueños y poco sentido de la responsabilidad. Lo único que quiere es ir a Elíseo y huir del basurero en el que vive. ¿Cómo? De cualquier forma posible.

POR **PAZ BORIS**



Las aventuras gráficas parecen volverse más comunes en consolas, especialmente este año. La creación de Daedalic Entertainment es la última en añadirse a la lista, aunque esta también llegó primero a PC. Como aventura gráfica, su estilo de juego no podía ser otro que el clásico 'point-n-click', pero adaptado a los controles del Dualshock. Con un stick movemos a Rufus, que resaltará con su proximidad algunos elementos, y con el otro podemos utilizar un puntero que nos permitirá una acción más precisa. Tenemos un menú rápido con los objetos de nuestro inventario, y otro emergente en el que podremos realizar combinaciones de los ítems que hayamos recogido. Un control un poco burdo al principio, pero aceptable una vez nos acostumbramos a él.

Ritmos diferentes

Como suele pasar con las aventuras gráficas, avanzar por ellas suele estar caracterizado por cambios de ritmo. Habrá ratos en los que los puzles nos sean más sencillos y la solución salte a nuestros ojos. Otras, en cambio, recorreremos el mapa en busca de ese objeto que nos falta o devanándonos los sesos intentando que nuestro ingenio haga 'click' y nos proporcione la respuesta correcta.

Al menos, nuestras horas alternando entre frustración y avance imparable estarán acompañadas de un magnífico y caricaturesco diseño gráfico, aunque, eso sí, algo rígido a veces en las expresiones de los personajes. La historia, por su parte, cuenta con un gran sentido del humor, más en las interacciones entre los personajes que en la trama en sí, aunque ésta, también, tiene su miga. Rufus, un eterno soñador con cero sentido de la responsabilidad (y de la higiene), nos llevará por situaciones de lo más surrealistas. ■

FICHA

TÍTULO Deponia
GÉNERO Aventura Gráfica
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, PS3
DESARROLLADORA Daedalic Entertainment
EDITORA Meridiem Games

12
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 29,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★☆☆
JUGABILIDAD ★★★☆☆
DURACIÓN ★★★★☆

70

NOTA METACRITIC* 73

* Nota a cierre de edición



▲ El diseño de Deponia, estilo 'cartoon', enriquece los escenarios y llena de gestos cómicos a los personajes.



7th Dragon III Code: VFD

LA ÚLTIMA BATALLA CONTRA LOS GRANDES DRAGONES

No parecía que pudiera llegar a nuestras tierras, pero la conclusión de 7th Dragon por fin ha salido de Japón. ¿Listo para enfrentarte al último Dragón?



7th Dragon III Code: VFD tiene lugar 80 años después de 2020-II. La humanidad sufre una eterna lucha contra los dragones, cuyo único interés es consumir la vida del planeta. En la época en la que nos encontramos, se vive un periodo de paz, pero la compañía Nodenz sabe que esta situación no durará mucho. Por eso, ha creado un videojuego de realidad virtual llamado 7th Encounter cuyo verdadero objetivo es encontrar a potenciales cazadores de dragones. En un principio, esta saga estaba planteada como en varias entregas pero, al no funcionar, 7th Dragon III Code: VFD se presenta como un último episodio algo apresurado. El sistema de juego, es por supuesto, muy característico del rol. Después de elegir el aspecto y clase del protagonista y sus compañeros, tendremos que ir superando enfrentamientos aleatorios en unos mapas tirando a pequeños. Es curioso, pero el sistema de combate por turnos, a pesar de ser en primera persona, recuerda ligeramente al del mítico Golden Sun. ■

FICHA

TÍTULO
7th Dragon III Code: VFD
GÉNERO
RPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
3DS

12
TEXTOS
Inglés
VOCES
Japonés
PRECIO
39,99 €

NOTA GAMER
80

NOTA METACRITIC* 78
* Nota a cierre de edición

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse

SE ABRE LA VEDA DEL DEMONIO

La saga Shin Megami cumple tres décadas de vida en mejor forma que nunca, algo patente en este título. Su fórmula clásica es la de reclutar, derrotar o fusionar demonios, con más de 450 distintos disponibles.

No es un juego accesible SMT4A, secuela directa del último Shin Megami. Sobre todo en sus primeros compases, cuando se desgrana buena parte del planteamiento argumental, en perfecto inglés. Transcurren muchos minutos de conversaciones hasta que llega el esperado momento de jugar. Pero todo cambia ahí. Las mecánicas clásicas de la saga se mantienen. Recorres escenarios, hablas con los distintos personajes y te enfrentas a diferentes demonios. En la batalla, bajo el formato clásico de turnos, puedes atacarles o 'negociar' con ellos para que se unan a ti. Esa fase de tira y afloja es muy divertida, y puede salir bien, pero también mal. Tienes hasta 450 especies diferentes, que además se pueden (casi deben) fusionar para conseguir demonios más fuertes. ■



▾ Exploras Tokio en el año 2038. La ciudad ha sido devastada por un holocausto nuclear.

FICHA



TÍTULO
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse
GÉNERO
JRPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
3DS

12
TEXTOS
Inglés
VOCES
Inglés
PRECIO
34,99 €

NOTA GAMER
81

NOTA METACRITIC* 85
* Nota a cierre de edición

Te gustará si...

Quieres admirar un océano lleno de vida.

Quizás no te vaya si...

Te aburre la belleza.

Abzû

EL OCÉANO DE LA VIDA

Abzû hace referencia a un concepto de la mitología mesopotámica y es la combinación de dos palabras antiguas: Ab (océano) y Zû (algo así como 'conocer'). Básicamente, Abzû es el océano de la sabiduría, el origen de la creación que se recoge en el poema babilónico Enûma Elish. Y a la vez, un videojuego que quiere ser el sucesor espiritual de Journey.

POR **JAVIER ALEMÁN**

Un buzo se adentra en el océano. El cielo, de un limpio azul, contrasta con los colores cambiantes de las aguas a medida que se sumerge. Primero azul oscuro, luego de un verdeamarillo que refulge como una joya, más tarde naranja… Ese mar profundo deja de ser lo que creemos que es rápidamente, para pasar a convertirse en una experiencia mística plagada de belleza. Una narración llena de vida que nos va a explicar sin palabras el origen de nuestro mundo.

Ése podría ser un resumen de lo que pasa en Abzû, pero no es más que un esquema muy simple de su trama. Su parte menos importante. Porque Abzû es una experiencia, una excusa para disfrutar de unas horas de contemplación y de fascinación por la vida acuática. Su objetivo no es tanto que avancemos y resolvamos los poquitos puzles que nos plantea, sino que sintamos lo mismo que su creador, Matt Nava, cuando buceaba.

Aroma a Journey

Antiguo director creativo de Thatgamecompany (fl0w, Flower, Journey), el fundador del estudio Giant Squid ha usado la fórmula del último título en el que trabajó, pero dándole una vuelta. Mientras que Journey era una experiencia eminentemente solitaria (salvando el online), el objetivo en Abzû es celebrar la vida, que el jugador nunca se sienta solo en la inmensidad del océano. Y lo consigue. Ayuda mucho que el compositor Austin Wintory (Journey, The Banner Saga) se haya sumado al proyecto: su música tampoco nos abandona, no nos deja experimentar nada de soledad.

Quizá Abzû peca de ser demasiado continuista respecto a Journey, pero ha logrado tener una personalidad muy propia. Sus ruinas antiguas, la poesía acuosa que se incrusta en los ojos del jugador y los coqueteos con la Disney de Fantasía consiguen inundar de sensaciones al jugador. Habrá ocasiones en las que simplemente sea un juego bonito de exploración, pero en sus mejores momentos inundará al jugador de maravilla y le hará volar bajo el agua con un control fluido y sencillo.

No, Abzû no alcanza el grado de perfección del videojuego al que pretende suceder, pero… ¿a quién le importa eso, bailando bajo el agua? ■

FICHA



TÍTULO Abzû
GÉNERO Aventura, Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO 2/8/2016
PLATAFORMAS PS4, Xbox ONE
DESARROLLADORA Giant Squid
EDITORA 505 Games

7
TEXTOS -
VÍDEOS -
PRECIO 19,99 €

UNA CLARA INSPIRACIÓN

La influencia de Journey, donde su creador fue director creativo, es notoria

▾ Nada como dejarse llevar por la corriente abrazando los bancos de peces.







Nivel Oculto

NIVEL OCULTO ES UNA WEB DEDICADA A MOSTRAR LA ESCENA INDEPENDIENTE DEL VIDEOJUEGO NACIONAL E INTERNACIONAL. BUCEAMOS EN LAS ENTRAÑAS DEL MEDIO PARA DEMOSTRAR QUE HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL TRIPLE A.

SIN ADORNOS

Dead Synchronicity ofrece algunos de los escenarios más desalentadores que hemos podido ver en los últimos tiempos.

Dead Synchronicity

Tomorrow Comes Today

SOBREVIVIENDO A LA 'GRAN OLA'

Con su desembarco en PS4, el primer título del estudio madrileño Fictiorama Studios, cierra una travesía donde demuestra que la aventura gráfica tiene vida más allá del PC.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

Michael despierta en lo que parece ser un campo de concentración sin ningún recuerdo de su pasado. Todo el mundo habla de un fenómeno llamado la 'Gran Ola' por el cual el mundo ha cambiado para siempre, pero las circunstancias nos obligan a dejar esto en un segundo plano. Hay que escapar de aquí, y para ello nuestro protagonista hará lo que haga falta.

Lo primero que sorprende de Dead Synchronicity, más allá de una concepción artística llena de personalidad, es la línea gris de moralidad en la que se desenvuelve nuestro protagonista. Acostumbrado como estamos a que nuestros avatares videojueguiles representen una serie de valores universales, Michael se desenvuelve en este distópico universo como lo que es: un superviviente. Debido a su amnesia, nunca sabremos si siempre ha sido así o es fruto de la coyuntura, pero este cambio de paradigma moral se traslada a un 'gameplay' en el que nos veremos intentando realizar acciones impensables en la mayoría de aventuras.

Una aventura incómoda

Bajo la estructura de una aventura gráfica clásica, los chicos de Fictiorama han sabido dotar a su primer proyecto de un carácter que no deja indiferente. La mayoría de personajes se mueven entre lo patético o directamente lo despreciable, dando lugar a momentos realmente impactantes.

La traslación del teclado y ratón a PS4 resulta tan elegante como sencilla. Existe la posibilidad de manejarlo exactamente igual a través del 'touchpad' del mando, pero se ha añadido un control de navegación a través de la cruceta que nos lleva de 'hotspot' a 'hotspot', lo que permite una fluidez de acciones que se adecúa perfectamente a la plataforma.

Dead Synchronicity es una ventura incómoda muy en la línea de clásicos como I Have No Mouth and I Must Scream, y requiere que el jugador se encuentre confortable en esa dinámica de vacío moral. La BSO de reminiscencias giallo creada por Kovalsky y la dureza en su apartado artístico, amén de una lectura que guarda muchos paralelismos con nuestra realidad social, forman un conjunto que confirma a Fictiorama Studios como uno de los buques insignia del nuevo desarrollo español. ■



▼ La civilización no es lo único que parece haberse llevado por delante la 'Gran Ola'.

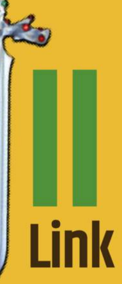
FICHA

TÍTULO Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today
GÉNERO Aventura Gráfica, Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PC, Mac Linux, Android, iOS, PS4
DESARROLLADORA Fictiorama Studios
EDITORA Daedalic Entertainment
12
TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés
PRECIO 19,99 €



Te gustará si...
Te van las distopías postapocalípticas con sabor a clásico.

Quizás no te vaya si...
Las Aventuras Gráficas no son lo tuyo.


Zelda II The Adventure of Link

EL INCOMPRENDIDO CAMBIO RADICAL

Cuando Shigeru Miyamoto empezó a trabajar en la secuela de su exitoso The Legend of Zelda decidió crear una obra radicalmente diferente. Lo logró, implementando un cambio de perspectiva y un excelente sistema de combate. **El rupturismo y la altísima dificultad de Zelda II acabaron por pesar en la huella dejada por este título.**



En enero de 1987 (se cumple ahora el 30º aniversario), y sólo once meses después del lanzamiento del exitoso The Legend of Zelda, Nintendo presentaba una continuación que debía asentar los pilares de la saga y, por ende, los del RPG de acción. Bajo el título Zelda II: The Adventure of Link, Shigeru Miyamoto consiguió el principal objetivo que se había marcado: crear una obra innovadora, que se pareciera muy poco a su predecesora. Para ello, cambió a todo el equipo que había trabajado en el Zelda original, y dejó atrás la perspectiva cenital. Se limitó su uso al desplazamiento por el mapa, mientras que cuando se accedía a mazmorras, poblados o batallas, se pasaba a un 'scroll' lateral más convencional en la época. La lucha, la recolección de elementos y todo lo importante se jugaba de esta forma. Se podía saltar con un botón, atacar con el otro y quedándose quieto se hacía uso del escudo. Así, se mejoró el dinamismo de los combates, alternando entre defensa y ataque, en ambos casos existiendo la posibilidad de alternar golpes normales, con otros agachado o durante el salto. Este fue uno de los aspectos que más gustó de esta obra.

Una mecánica fallida

Un argumento bastante simple nos llevaba a retomar a Link como protagonista. En este caso, el héroe de Hyrule debía despertar a la princesa Zelda encontrando y colocando en su lugar correspondiente siete cristales. Para lograrlo tenía que visitar por primera vez aldeas, donde hablar con sus habitantes para obtener diferentes recompensas, y superar mazmorras llenas de recovecos, pero bastante repetitivas. En lugar de puzles, había que encontrar llaves para abrir puertas, ir derrotando



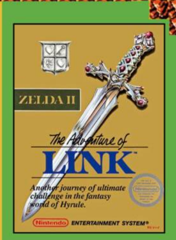








Prácticamente toda la acción del juego se desarrollaba en 'scroll' lateral. Los combates, las aldeas y las mazmorras se recorrían de esta forma más convencional.



LA ÚNICA SECUELA

Si nos ceñimos a la línea de tiempo de todos los juegos de Zelda, 'AoL' es el único título que se podría considerar una secuela de la obra original a nivel argumental, desarrollándose los hechos unos años después del final de The Legend of Zelda. El resto de obras que han ido surgiendo a posteriori se ubican temporalmente antes de Zelda I, o de forma paralela (en realidades alternativas) al mismo.

EL SISTEMA DE COMBATE FUE EL ASPECTO MÁS BRILLANTE DEL SEGUNDO ZELDA

enemigos y, en cada uno de los siete palacios, también al jefe final. El gigantesco mapa principal no permitía los combates, sólo servía para desplazarse entre zonas. De vez en cuando aparecían enemigos que interrumpían nuestra ruta y a los que había que enfrentarse, otra vez en 2D. Su velocidad hacía casi imposible evitar estas batallas, que según se avanzaba se hacían más y más tediosas. Otra novedad fue el sistema de experiencia, con el que se podían mejorar el ataque, la vida o las habilidades mágicas, que permitían ataques especiales, escudos o habilidades. Se mejoraba con los puntos de cada enemigo derrotado, lo que ofrecía la posibilidad de entrenar con criaturas débiles para subir de nivel.

Sólo para pacientes

Otro de los aspectos que pudieron afectar negativamente a la valoración del juego es su elevado índice de dificultad. Sólo se disponía de tres vidas, y tanto el nivel de los enemigos, como su abundancia, además de la posibilidad de morir en abismos, hacía que las muertes fueran muy frecuentes. Además, no era fácil precisamente recuperar puntos de salud. Al perder todas las vidas se mantenía el inventario y los avances, pero se volvía al templo inicial del juego. Eso obligaba a recorrer todo el mapa hasta la mazmorra en la que habíamos sido eliminados. Y había muchas posibilidades de que, durante el trayecto, los enemigos volvieran a acabar con nosotros, aumentando el índice de frustración. Si a ello le unimos lo amplio del mapa y las difusas pistas que recibíamos, el resultado no era precisamente el título más accesible, lo que hizo que muchos jugadores no lo pudieran completar. ■



UNO DE LOS MÁS VENDIDOS

El hecho de que muchos críticos consideren hoy a la segunda parte de la saga Zelda como el punto más bajo de su historia no impidió que el título fuera un gran éxito tanto de crítica, como de ventas en su momento. En total, se despacharon más de cuatro millones de copias del juego, lo que le hace ocupar la cuarta posición en este aspecto entre los distintos capítulos lanzados a lo largo de más de tres décadas.



JUEGO COOPERATIVO

Dos personas podían jugar a la vez, aun siendo tres personajes. Bastaba con elegir uno e ir alternando con el que sobraba.

The Lost Vikings

TRES VIKINGOS Y UN ALIENÍGENA ¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?

Imagina que después de un arduo día de caza, te vas a dormir abrazado a tu pareja. Parece una noche como cualquier otra, pero algo interrumpe tu sueño. ¡Estás flotando! El inicio de las aventuras de tres irreverentes vikingos no podría ser más accidentado.



▲ La nave de Tomator es el principio y final de esta aventura, un símbolo de descubrimiento y nostalgia.



Cuando Blizzard Entertainment aún se llamaba Sylicon & Synapse, crearon, en 1992, un videojuego de plataformas para Super Nintendo y Mega Drive protagonizado por tres vikingos: Eric, Olaf y Baleog. Secuestrados por el malvado alienígena Tomator, que se entretenía coleccionando especímenes, se vieron arrancados de sus familias y arrojados a las entrañas de una nave en la que todo parecía extraño y peligroso.

Héroes combinados

El mundo de The Lost Vikings estaba basado en el estilo de plataformas que triunfaba en aquella época. Durante su huida de la nave de Tomator, los tres vikingos llegaban a un portal interdimensional que los trasladaba a diferentes épocas y lugares. Algunos comunes como el Antiguo Egipto y la Prehistoria, y otros más locos como 'el mundo absurdo', donde la lógica es algo secundario. Avanzar en cada uno de sus 35 niveles no era una tarea tan sencilla como recorrer el escenario hacia la derecha. Dejando de lado que había zonas en las que subir, bajar, o recorrer de un lado a otro, lo fundamental de la mecánica, que hacía a este juego especial, era que debíamos aprovechar las habilidades de los personajes para poder avanzar por cada nivel. Eric, el vikingo pelirrojo, goza de una gran velocidad y capacidad de salto, pero, sobre todo, una cabeza muy dura que le permite romper paredes. Olaf, por su parte, aprovecha su escudo para proteger a sus amigos de los ataques, soportar peso y, a pesar de su aspecto gordinflón, para planear. Por último, el fiero Baleog, además de hacer gala de sus músculos siempre que puede, es diestro en el uso del arco y la espada, lo que resulta perfecto para acabar con los enemigos o activar interruptores que quedan fuera de alcance.

El diseño de niveles estaba perfeccionado para que a veces las soluciones a los puzles no fueran muy obvias, pero tampoco como para que frustrasen. Eso sí, aunque era posible llegar al final del nivel con algún protagonista de menos, era necesario que los tres sobrevivieran para poder pasar al siguiente reto.

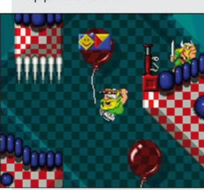
LOS PERSONAJES NOS PONEN CARAS SI NO LES HACEMOS CASO

Mucha personalidad

The Lost Vikings podría haber sido un simple –aunque original– juego de plataformas si no fuera por el carácter que destilaba por los cuatro costados. Los escenarios de cada zona visitada –la nave de Tomator, la Prehistoria, el Antiguo Egipto, la Fábrica y el Mundo absurdo– tenían sus elementos característicos, enemigos propios y, sobre todo, una banda sonora hecha a medida de esas que se te quedan grabadas para siempre. Además, Eric, Olaf y Baleog no se cortaban un pelo en eructar cuando recuperaban vida –comiendo filetes o tomates–, dar su opinión del mundo al que habían llegado… O en meterse con el jugador si se atascaba en algún nivel y los tres vikingos morían una y otra vez. Y para amenizar los créditos, nos daban un concierto al final del juego. ■

SECUELA EN 1997

Tomator fue vencido, pero nunca olvida. Tras un tiempo de calma, el malvado alienígena volvió a secuestrar a los tres protagonistas. Esta vez, Eric, Olaf y Baleog mejoraron sus habilidades desmantelando el robot que estaba encargado de vigilarlos y equipándose con ellas.





HEROES OF THE STORM

El MOBA de Blizzard recibió a estos tres héroes al poco de salir. Según cuentan, intentaron tomarse la vida con 'calma' tras derrotar a Tomator. Pero enfrentarse los osos polares es una actividad satisfactoria… sólo durante un tiempo.



Kabuki Quantum Fighter

Y YO CON ESTOS PELOS

Con clara inspiración de los juegos de ninjas de la época primigenia de los 8 bits, un argumento absolutamente inverosímil y una melena roja como principal arma, Kabuki Quantum Fighter se convirtió, hace 25 años, en una de las rarezas más llamativas de la NES.

Que Kabuki Quantum Fighter bebía de la saga Ninja Gaiden (Shadow Warriors por aquí), no se le escapaba a nadie que hubiera jugado antes a este título. La mecánica de plataformas y acción, así como parte del diseño gráfico tenía evidentes similitudes. De hecho, ese tipo de 'inspiración' era una constante de la época. Se cogía un juego de éxito, se le daba un nuevo argumento, otro escenario, y se esperaba replicar las buenas ventas. KQF, que fue lanzado para NES a finales del 90 en Japón, unos meses después en Norteamérica y hace ahora 25 años en Europa, no fue un título especialmente popular, pero sí supo reinventar el género de la acción 'plataformera' y adquirir cierto halo de obra de culto.

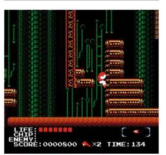
Locura argumental

La historia se produce en el año 2056. Un virus informático ha infectado la computadora que controla la defensa mundial, poniendo en peligro al planeta por la posibilidad de un holocausto nuclear. Por suerte, se acaba de inventar un aparato que puede transferir la conciencia humana a código binario, permitiendo luchar desde dentro con el virus. El elegido para esta misión es el coronel O'Connor, un militar con grandes conocimientos informáticos y que, al mismo tiempo, domina la lucha cuerpo a cuerpo. Como el Transfer System (que así se llama la máquina en cuestión) no ha sido testado antes, nadie conoce las consecuencias que su uso puede provocar en los humanos. Así, O'Connor es transferido al interior de la computadora, pero su imagen ha sido cambiada por la de un guerrero Kabuki (el teatro y danza tradicional japonés), quizás porque el coronel tuvo un abuelo que había ejercido como actor en esta disciplina. El protagonista dispone de un arsenal de diferentes armas arrojadizas, pero su principal forma de ataque consiste en arrojar su melena roja contra sus enemigos, en un movimiento similar al de Raffaella Carrá en 'En el amor todo es empezar' (si eres tan joven que no te suena, busca en YouTube). Es innegable que tanto el argumento como la mecánica del juego eran muy peculiares.

LA MELENA ROJA DEL PROTAGONISTA ERA EL ARMA PRINCIPAL

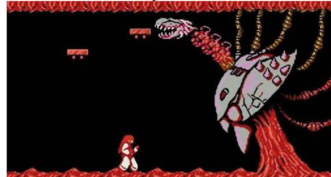


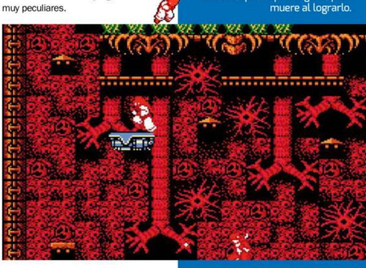




▲ El héroe saltaba, escalaba, se colgaba... y tenía un buen arsenal a su disposición.







Difícil y muy entretenido

Meterse en la piel de un guerrero Kabuki que mataba a sus enemigos a 'pelazos' era una tarea entretenida, pero que también entrañaba un nivel de dificultad alto. El jugador disponía de tres vidas en cada partida y de dos continuaciones si se le agotaban. Sin códigos para saltarse alguno de los seis niveles al volver a jugar. Aún así, se podía completar en poco más de media hora. Las diferentes pantallas se dividían entre aquellas en las que había que avanzar (más centradas en la acción) y las que obligaban a subir, avanzando por el 'scroll' vertical. Por supuesto, había un jefe final en cada nivel. Tras derrotarlo, su armamento se añadía a nuestro arsenal, aunque en el caso de los objetos arrojadizos, estos consumían nuestra barra de poder cada vez que los usábamos, algo que no ocurría cuando se empleaba la mítica melena roja. ■

UN FINAL A LA ALTURA

Te advertimos de que no sigas leyendo si te ha interesado el juego y quieres completarlo por ti mismo y sin spoilers. En la última fase descubrimos que el virus informático es alienígena y que pretende destruir a la humanidad. O'Connor logra finalmente derrotarlo, haciendo explotar el satélite desde donde había llegado el virus. El único problema es que nuestro héroe estaba dentro del sistema informático en el momento de la explosión, haciendo imposible que volviera a su cuerpo humano. Es decir, que el 'prota' gana, pero muere al lograrlo.

SHADOW WARRIORS, LA INSPIRACIÓN



Lanzado en 1986 para NES, y formando parte de la primera generación para esta plataforma de 8 bits, Shadow Warriors (Ninja Gaiden en Japón) nos ponía en la piel de un ninja que se deshacía de sus enemigos con su espada. Tanto la mecánica del juego, como parte de los escenarios fueron casi calcados por Kabuki Quantum Fighter, que quiso aprovechar el tirón de un título que ha contado con diferentes secuelas (muchas de ellas, muy mejorables) a lo largo de los años.

LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación española de videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	FIFA 17	Gears of War 4	Paper Mario: Color Splash	Pokémon Sol	1
2	Call of Duty: Infinite Warfare	Call of Duty: Infinite Warfare-Legacy Edition	Minecraft Wii U Edition	Pokémon Luna	2
3	Call of Duty: Infinite Warfare-Legacy Edition	FIFA 17	LEGO Dimensions + Starter Pack	Pokémon Sol - Edición Limitada	3
4	Uncharted 4: El desenlace del ladrón	Battlefield 1	Skylanders Imaginators + Starter Pack	Pokémon Luna - Edición Limitada	4
5	Battlefield 1	Call of Duty: Infinite Warfare	Super Mario 3D World Nintendo Selects	Yo-Kai Watch	5
6	Watchdogs 2	Forza Horizon 3	Just Dance 2017	Mario Party Star Rush	6
7	Grand Theft Auto V	Watchdogs 2	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Tomodachi Life	7
8	Titanfall 2	Titanfall 2	Mario Party 10 Nintendo Selects	Disney Magical World 2	8
9	NBA 2K17	Grand Theft Auto V	Guitar Hero Live + Wireless Guitar	New Art Academy	9
10	Dragon Ball Xenoverse 2	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	New Style Boutique 2: Marca Tendencias	10

LOS 7 MAGNÍFICOS

BEAT 'EM UPS

A puño limpio y contra el mundo. Aunque el género no pasa precisamente por su mejor momento, hemos querido recopilar lo mejor de lo mejor entre los Beat 'em Ups.



1 DOUBLE DRAGON
(1987)

Un fenómeno que sentó para siempre las bases del género. Los gemelos Jimmy y Billy Lee se enfrentaron a los Black Warriors a base de puñetazos y objetos lanzados.

2 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
(1989)

Shredder ha secuestrado a April y al maestro Splinter, y tú tienes que escoger a una de las cuatro tortugas ninja para irte abriendo paso hasta ellos a base de golpes.

3 THE PUNISHER
(1993)

Frank Castle (o Nick Furia para el segundo jugador) se enfrenta a los secuaces de Kingpin calle a calle. Destrozando objetos como bidones se obtienen items.

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com



ACCIÓN

Uncharted 4: El desenlace del ladrón (PS4)	93
The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (PS4 / PC)	92
Inside (PS4, XOne, PC)	92
Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Rez Infinite (PS4)	89

MOTOR

Forza Horizon 3 (XOne / PC)	91
Rocket League (PS4 / XOne / PC)	87
DiRT Rally (PS4 / XOne)	86
F1 2016 (PS4 / XOne / PC)	86
Trackmania Turbo (PS4 / XOne / PC)	81





RPG

Dark Souls III (PS4 / XOne / PC)	89
Fire Emblems Fates: Special Edition (3DS)	88
Fire Emblems Fates: Revelations (3DS)	88
Pokémon Sol/Luna (3DS)	87
Fire Emblems Fates: Conquest (3DS)	87



DEPORTE

NBA 2K17 (PS4 / XOne / PC)	90
Pro Evolution Soccer 2016 (PS4 / XOne / PC)	87
MLB: The Show (PS4)	85
FIFA 17 (PS4 / XOne / PS3 / X360 / PC)	84
Madden NFL 17 (PS4 / XOne / PC)	83

FPS

Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Titanfall 2 (PS4 / XOne / PC)	89
Battlefield 1 (PS4 / XOne / PC)	88
Doom (XOne)	87
The Witness (PS4 / PC)	87

SUPERVENTAS EN EL MUNDO



MUNDO

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

BATTLEFIELD 1 (PS4 + XONE)

DISHONORED 2 (PS4)

FIFA 17 (PS4)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (PS4)



JAPÓN

FATE/EXTELIA: THE UMBRAL STAR (PS4/PSVITA)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (PS4)

PRIPARA MEZAMEYO! MEGAMI NO DRESS DESIGN (3DS)

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4)

DRAGON BALL: XENOVERSE 2 (PS4)



EUROPA

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

BATTLEFIELD 1 (PS4 + XONE)

FIFA 17 (PS4 + XONE)

DISHONORED 2 (PS4)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (PS4)



EE.UU.

POKÉMON SOL/LUNA (3DS)

WATCH DOGS 2 (PS4 + XONE)

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

BATTLEFIELD 1 (PS4)

BATMAN: ARKHAM VR (PS4)

EL HALL OF FAME DE LA REDACCIÓN



ANTONIO **VÁZQUEZ**

Era de esperar que Final Fantasy se convirtiera en mi juego de cabecera. Además, también le he dado a The Dwarves y Watchdogs 2. Y a ratos a Rez Infinite y Robinson The Journey en VR.



PAZ **BORIS**

Este ha sido un mes muy intenso, y he tenido que repartir mi tiempo entre 7th Dragon Code VFD, Super Mario Maker y The Last Guardian. ¡Hay que sacar tiempo de debajo de las piedras!

A LA ESPERA DE...



OUTLAST II

Supervivencia y terror volverán a combinarse en esta secuela. Habrá cambios en personajes y escenarios pero se mantendrá una conexión con Outlast.

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

De nuevo será un juego de rol por turnos con los gamberros personajes de la serie de TV como protagonistas.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

La secuela del título de 2015 ofrecerá mundos más grandes y detallados, basados en las nuevas películas de la saga que creó George Lucas.



TEKKEN 7

Una de las sagas más legendarias de juegos de lucha añadirá personajes, modos de juego y el motor UE 4 para ofrecer una experiencia espectacular.

UNRAVEL 2

Yarny regresará en algún momento de 2017. El éxito del primer juego obliga a una secuela en el que volverán con fuerza plataformas y puzles.



4 RENEGADE (1987)

Controlamos a Mr. K, un héroe que se tiene que enfrentar a una banda callejera tras otra para salvar a su novia. Se podía golpear a rivales que previamente habíamos derribado.



5 GOLDEN AXE (1989)

Con un rollo muy a lo Conan, se podía escoger entre un enano con su hacha, un bárbaro con un mandoble y una amazona con una espada.





6 STREETS OF RAGE (1991)

Aparecemos en una ciudad en ruinas que domina el crimen organizado. El objetivo es tan simple como ir machacando a todo enemigo que se cruce en nuestro camino.



7 FINAL FIGHT (1989)

En realidad, este juego iba a ser una secuela (o spin-off) del primer Street Fighter, pero el éxito de Double Dragon varió los planes y lo convirtió en un beat 'em up de corte clásico.

Resident Evil 4

El agente especial Leon Kennedy tiene una misión muy importante: rescatar a la hija del presidente de los Estados Unidos. Sin embargo, la situación se complica desde el primer momento, cuando se encuentra cara a cara con los humanos contagiados por 'las Plagas', una afección que los convierte en zombis. Abriéndose paso entre hordas de ellos, tendrá que encontrar a la niña, que ha sido secuestrada por una misteriosa secta llamada 'Los Iluminados'.

En su adaptación HD, RE4 cuenta con un apartado visual completamente renovado, para conseguir unos gráficos a la altura de esta generación, así como una avanzada IA que pondrá las cosas difíciles a los jugadores. El epílogo Separate Ways, que no estuvo incluido en la versión original para Game Cube, será parte también de esta edición, por lo que los fans de la saga podrán disfrutar de la historia paralela de Ada Wong. Incluye las llamadas "secuencias interactivas", que requerirán la atención del jugador. ■







Chris Redfield regresa en una nueva historia en la que la amenaza de una guerra biológica sigue presente. Aliado con una nueva organización y acompañado de Sheva Alomar, viaja a África, donde se están transformando a personas y animales en bestias muy violentas. Descubrir el origen de esta infección y a sus autores será la principal misión de los personajes, que pueden ser controlados por dos jugadores gracias a su modo cooperativo.

En esta edición, se ha mejorado el inventario, de manera que ahora los objetos se pueden cambiar entre personajes. Eso sí, todas las gestiones se realizan en tiempo real. Incluye todos los DLC que se lanzaron en su momento, ya sean trajes, modos de juego, o episodios completos. Y en el apartado gráfico, el juego de luces y sombras se ha trabajado a conciencia, para ofrecer un una mayor sensación de contraste que acentúe la tensión. El modo Mercenarios que incluye nos enfrenta a hordas de exigentes enemigos ■



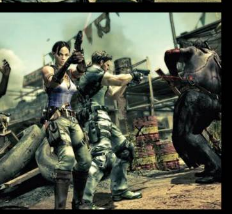
Resident Evil HD

EL TERROR DE LOS ZOMBIS, AHORA EN ALTA DEFINICIÓN

La llegada de Resident Evil 7 está cada vez más cerca, ¿y qué mejor forma de prepararse para ella que jugando a RE 4, 5 y 6 en alta definición?

Resident Evil 5





Resident Evil 6



A esta entrega, más centrada en la acción, se unen personajes como Chris Redfield, Leon Kennedy, Jake Muller o Ada Wong. Una amenaza terrorista biológica es el eje de la trama, en la que se entremezclan tres hilos argumentales protagonizados por dos personajes. El Virus-C ha hecho que los zombis lleguen a mutar en formas más avanzadas, dotándoles de habilidades antes impensables como mayor velocidad o posibilidad de saltar. Incluso los J'vo se han vuelto más duros, ya que pueden mutar las partes del cuerpo que han recibido daño. Permite no sólo jugar en cooperativo, sino que incluso en algunas situaciones pueden juntarse hasta cuatro jugadores online.

Se podrá disfrutar de todos los contenidos descargables y desbloquear trajes que antes sólo estaban disponibles a través del portal de Resident Evil. Y como no podía ser de otra manera, ha recibido algunas mejoras, como la optimización de los controles por defecto o de los QTE. Para aquellos interesados, RE 6 incluye voces en múltiples idiomas. ■



NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL	
RESIDENT EVIL 6	74
Lanzamiento: 2012	







12,99 euros

AGARRE PARA PS VITA MP POWER

Sujección perfecta

Si quieres agarrar con más comodidad la PS Vita 2000 (versión slim), este accesorio es ideal para ti. Además, protege la consola de posibles golpes y arañazos. Sobre todo para aquellos que tienen manos grandes, este accesorio es una verdadera bendición.

amazon.es

KIT 2DS YO-KAI WATCH

Todo lo necesario

En este kit de productos para fans de Yo-Kai Watch hay de todo para mantener la Nintendo 2DS en perfectas condiciones, además de accesorios para customizar la consola. Se compone de una bolsa de transporte, una correa de mano, 3 cajas para juegos, 2 stylus y pegatinas personalizadas.

indecabusiness.com



15,95 euros











BLADE PLAYSEAT CHALLENGE

El verdadero monoplaza

Compatible con todas las plataformas, es un asiento ligero y plegable, que puedes llevar contigo prácticamente a cualquier parte. Se instala en sólo unos segundos, y su diseño ergonómico lo hace muy cómodo. Podrás jugar en sesiones maratonianas sin que tu cuerpo se resienta.

blade.es





229,99 euros



BATERÍA RECARGABLE PS4 VENOM

20 horas sin parar

Esta batería recargable es un producto licenciado por PS4. Su funcionamiento es simple; se acopla a la entrada de corriente del mando Dualshock 4 y se disfruta de una autonomía de hasta 20 horas por cada recarga completa. Está disponible tanto en blanco, como en negro, tiene un diseño elegante y se recarga igual que un mando. No abulta mucho y no molesta al agarrar el mando. Sólo notarás un poco más de peso de lo habitual.

venomuk.com



17,95 euros

VOLANTE THRUSTMASTER T300RS GT EDITION

Sensaciones hiperrealistas

Adelantándose al lanzamiento de GT Sport (aún sin fecha), Thrustmaster crea su nuevo volante T300 RS para PS4. Incluye un motor 'brushless' de categoría industrial, con Force Feedback completo y 1.080 grados de giro para conseguir el máximo realismo. Además, consigue la máxima precisión gracias a sus sensores magnéticos.

thrstmaster.com

399,99 euros



NACON REVOLUTIOR PRO CONTROLLER

Control 'profesional'

Este mando permite asignación personalizada de los botones, además de joysticks analógicos con amplitud mejorada de 46 grados. También se incorporan pesas adicionales que se pueden extraer para conseguir comodidad a demanda. La cruceta tiene ocho direcciones y también dispone de ocho botones de acceso rápido.

nancogaming.com
Precio a consultar

ESTACIÓN DE CARGA XBOX ONE WOXTER

Siempre con energía

8,95 euros

La mejor manera de tener los mandos de la Xbox One ordenados y en perfecto estado de revista para jugar es usar esta estación de carga. Es muy sencillo utilizarla; se enchufa al USB de la consola, se abre la tapa de color rojo y se colocan los mandos (hasta tres al mismo tiempo) en el soporte. La señal luminosa indica cuando se ha completado la carga. En ese momento, el soporte deja de enviar energía, previniendo posibles sobrecargas.

amazon.es

RAZER MANO'WAR 7.1

Para gamers exigentes

134,99 euros

Estos auriculares de Razer están diseñados especialmente para jugadores exigentes y que requieren una alta calidad de sonido durante sus partidas. Sus almohadillas circumaurales de gran tamaño (50 mm) aseguran un buen aislamiento del ruido externo a la vez que garantizan su comodidad. Los cascos, además, incluyen un cable alargador que te permiten jugar a buena distancia de la consola, para que no te sientas limitado al no ser inalámbricos. Aunque se pueden conectar mediante el clásico puerto Jack, lograr un audio envolvente 7.1 se consigue mediante su adaptador por USB, que lo optimiza y transforma en sonido posicional y simulando 360°. ¿Qué quiere decir esto? Que en tus partidas no sólo te sorprenderá la nitidez de las explosiones, sino que también podrás estar al tanto de por dónde te están atacando. Además, incluye un micrófono retráctil que se extiende desde la almohadilla izquierda y gracias a su flexibilidad, puedes curvarlo como te sea más cómodo. Por supuesto, se puede activar y desactivar desde un pequeño botón, así como subir o bajar el volumen con una rueda. Gran comodidad y calidad para jugadores exigentes.

razerzone.com

FIGURA AMiiBO YOSHI LANA

La vas a adorar

14,95 euros

Esta figura de Yoshi de lana es del juego Poochy & Yoshi's Wooly World, siendo posible jugar con ella en diferentes títulos de Wii U o New Nintendo 3DS. Está recubierta de lana y tiene unas dimensiones de 2 x 1,3 x 1 centímetro, y un peso de 120 gramos.

nintendo.es



Versión estándar 529,99 dólares

Versión deluxe 549,99 dólares

Sif, el Gran Lobo Gris

First 4 Figures ha presentado su figura basada en el lobo Sif, la segunda que realizan centrada en el universo de Dark Souls. Diseñada por el artista Tushank Jaiswal, muestra unos cuidados detalles, tanto en el pelaje como en la base. La figura, de 63 centímetros, puede ser adquirida en dos versiones: una estándar y otra deluxe. Ésta se diferencia de la primera en que su base presenta las espadas de aquellos que murieron al enfrentarse a él. Todas vienen numeradas y con certificado de autenticidad.

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO DE 2017

first4figures.com

Overwatch: Reaper Limited Edition

Tras el éxito de la figura de Tracer, Blizzard ha anunciado una nueva escultura de otro de los personajes más populares de Overwatch: Reaper. Diseñada por el escultor Brian Fay, y esculpida y pintada a mano, la figura representa el momento en el que Reaper lleva a cabo su habilidad especial. Ya sabéis: ¡Comprar! ¡Comprar! ¡Comprar!

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO DE 2017

gear.blizzard.com



150 dólares

Coleccionismo en 2017

Te presentamos las figuras y ediciones coleccionistas que debes **tener en cuenta en los primeros compases de este nuevo año.**

Limited Edition 229,99 dólares

Exclusive Edition 249,99 dólares

Sweet Tooth Limited Edition

Los amantes de Twisted Metal y el coleccionismo están de enhorabuena. Gaming Heads ha anunciado una línea de figuras basada en esta saga, inaugurándose con dos versiones de Sweeth Tooth exclusivas y numeradas. Ambas presentan al personaje a escala 1:6, lo que se traduce en una altura de 35 cm. Ha sido fabricada en poliresina, con gran cantidad de detalles tanto en el rostro como en la ropa. La diferencia entre la versión Limitada y la Exclusiva, es que, en la primera, el llameante pelo que caracteriza a este personaje simula el fuego gracias al cuidado de su acabado, mientras que en la segunda se ilumina.

FECHA DE LANZAMIENTO
SEGUNDO TRIMESTRE DE 2017

gamingheads.com



Resident Evil 7: Bioharzard

Capcom ha presentado la edición coleccionista de su nuevo Resident Evil. Se filtró unas semanas antes de su anuncio oficial, aunque la versión definitiva difiere en algunos aspectos fundamentales. Para empezar, a pesar de lo que se dijo, sí que incluye el juego, junto a una caja metálica. Los jugadores, además, disfrutarán de una réplica de la Mansión Baker de 18 centímetros de altura, que cuenta con efectos LED. También incluye un pen drive con forma de dedo amputado, un libro de arte, una carátula alternativa y cinco litografías. Todo ello, por supuesto, guardado dentro de una caja con un diseño especial. Aún no conocemos el precio que tendrá en España esta edición coleccionista.

FECHA DE LANZAMIENTO
24 DE ENERO

gamestop.com

170 dólares

Ace Attorney: Phoenix Wright

La figura de nuestro abogado favorito llega de la mano de Max Factory en una edición con gran cantidad de accesorios y complementos. Con unas dimensiones de 15 centímetros, está realizada en PVC por el artista Yukki y pintada por Scrath Modelist. Entre sus extras, cuenta con tres expresiones faciales intercambiables, varias manos, bocadillos con sus clásicas frases ('Objection!', 'Hold it!' y 'Take that!') en japonés, documentos de pruebas, una taza y un estrado. Y, por supuesto, una peana para facilitar que permanezca en pie. Y como curiosidad, si se reserva en la tienda de Good Smile Company o Capcom se obtiene de regalo una cara con expresión avergonzada.

FECHA DE LANZAMIENTO
MAYO DE 2017

goodsmile.info



60 euros

Darksiders Warmastered Edition

¿Una edición coleccionista de un juego remasterizado? Sí, y además, exclusiva hasta límites increíbles, pues no es para todos los bolsillos. Si decides desembolsar esta cantidad, obtendrás una PlayStation 4 Pro, Xbox One S, Wii U y un PC Alienware Area-51, con el juego para todas las plataformas. Además, incluye un establo para dos caballos con unas dimensiones de 10,8 x 3,6 m. Sorprendente, ¿verdad?

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO DE 2017

greenmangaming.com



70.000 euros

Mass Effect Andromeda: Edición Coleccionista

Versión estática 99,99 dolares

Versión control remoto 199,99 dolares

De cara al lanzamiento del nuevo juego de Mass Effect, BioWare ha preparado una peculiar edición coleccionista. Los jugadores podrán hacerse con una réplica del Nomad ND1, el nuevo Mako, ya sea en versión estática o bien motorizada para controlarla con el smartphone. Además, trae una caja metálica para la copia física del juego que, sin embargo, no viene incluida en el pack.

FECHA DE LANZAMIENTO
PRIMAVERA 2017

biowarestore.com

MASS EFFECT ANDROMEDA
Collector's Edition
Remote Control
NOMAD ND1

390 dolares

Street Fighter: Ryu 'Murderous Intent'

Pop Cultures Collectibles ha presentado sus nuevas figuras de Street Fighter. Entre ellas, destaca esta magnífica réplica de Ryu a escala 1:4. La maqueta representa a uno de los personajes más famosos de la saga de lucha en 'modo diabólico', extraído directamente del modelado que aparece en el juego. Por eso, la figura cuenta con su pelo y ojos rojos, el 'crater' en el centro del pecho y la cicatriz de la espalda que parece representar el kanji que significa 'cielo'. Para poder dotar a la figura de Ryu de este gran nivel de detalle, está realizada de polystone (material compuesto por resina, epoxy y polvo de piedra) y cuenta con luces led para iluminar sus ojos en un perturbador rojo.

FECHA DE LANZAMIENTO
23 DICIEMBRE 2017

popcultureshocktoys.com

Pronto en tu consola

DICIEMBRE 2016



- 6 **ABZÛ** (XOne)
- **SPACE OVERLORDS** (PS4 / PS3 / PSVita)
- DIC **DON BRADMAN CRICKET 17** (PS4 / XOne / PC)
- **I EXPECT YOU TO DIE** (PS4 / PC)
- **INDUSTRY GIANT 2** (PS4)
- **MUTANT MUDDS DELUXE PSN** (PSVita)
- **PONCHO PSN** (PSVita)
- **PROTON PULSE** (PS4)
- **SPELUNKER WORLD** (PS4)
- **THE KING OF FIGHTERS '94** (XOne / PC)
- **THE MARTIAN VR EXPERIENCE** (PS4)
- **VIRZOOM ARCADE** (PS4)
- **WICK** (PS4)

ENERO 2017

- 13 **RISE & SHINE** (XOne / PC)
- 15 **ROAD REDEMPTION** (PS4 / XOne / PC)
- 17 **SIEGECRAFT COMMANDER** (PS4 / XOne / PC)
- 18 **GRAVITY RUSH 2** (PS4)
- 20 **ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMISTS OF THE DUSK SEA** (PSVita)



- **DRAGON QUEST VIII: EL PERIPLO DEL REY MALDITO** (3DS)
- 24 **GNOG** (PS4)
- **KINGDOM HEARTS HD II.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE** (PS4)
- **RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD** (PS4 / XOne / PC)
- **SPLASHER** (PS4 / XOne / PC)



- 27 **DIGIMON WORLD: NEXT ORDER** (PS4)
- **TALES OF BERSERIA** (PS4 / PC)
- ENE **CONSTRUCTOR HD** (PS4 / XOne / PC)
- **DYING: REBORN** (PS4)
- **FATE/EXTELIA: THE UMBRAL STAR** (PS4 / PSVita)
- **MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: MEGA BATTLE** (PS4 / XOne)
- **MONSTER BOY AND THE CRUSED KINGDOM** (PS4 / XOne / PC)
- **SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND** (PS4 / XOne / PC)

FEBRERO 2017

- 1 **DYNASTY WARRIORS: GODSEEKERS** (PS4 / PSVita)



- 3 **NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4 ROAD TO BORUTO** (PS4 / XOne / PC)
- **POOCHY & YOSHI'S WOOLY WORLD** (3DS)
- 7 **8DAYS** (PS4 / XOne / PC)
- 8 **NIOH** (PS4)
- 10 **TOUHOU DOUBLE FOCUS** (PS4)
- **TOUHOU GENSO WANDERER** (PS4 / PSVita)
- 14 **FOR HONOR** (PS4 / XOne / PC)
- **SNIPER ELITE 4** (PS4 / XOne / PC)
- 21 **HALO WARS: DEFINITIVE EDITION** (XOne / PC)
- 24 **BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK** (PS4 / PS3 / PSVita / PC)





- **LEGO WORLDS** (PS4 / XOne / PC)
- **HALO WARS 2** (XOne / PC)

MARZO 2017



- 1 **HORIZON: ZERO DAWN** (PS4)
- 7 **TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS** (PS4 / XOne / PC)
- 10 **BIRTHDAYS THE BEGINNING** (PS4 / PC)
- **NIER: AUTOMATA** (PS4)
- 14 **STAR TREK: BRIDGE CREW** (PS4 / PC)
- 17 **DANGANRONPA 1&2 RELOAD** (PS4)
- 28 **DON'T KNOCK TWICE** (PS4 / XOne / PC)
- 31 **KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX** (PS4)
- MAR **MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM** (Switch)
- **OUTCAST – SECOND CONTACT** (PS4 / XOne / PC)
- **STYX: SHARDS OF DARKNESS** (PS4 / XOne / PC)
- **SYMPHONY OF THE MACHINE** (PS4 / PC)

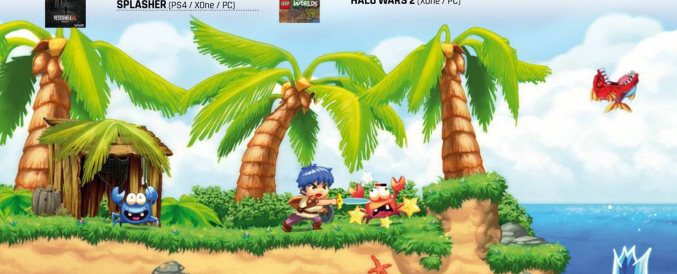


- **THE DEER GOD** (PS4 / PSVita)
- **ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3** (XOne / PC)
- **VOODOO VINCE: REMASTERED** (XOne / PC)

PARA SMARTPHONES



- DICIEMBRE **NBA 2KVR EXPERIENCE** (Android)
- DICIEMBRE **SUPER MARIO RUN** (IOS)



Super Pack Xbox One

Participar en el sorteo del espectacular pack de productos Xbox One (un mando y cuatro juegos) es muy simple. Permanece atento a nuestras redes sociales (Facebook y Twitter) para saber cómo se hace. Y mucha suerte.

Tenemos 1 pack de productos (Gears of War 4, Forza Horizon 3, ReCore, Dead Rising 4 y mando inalámbrico blanco) para sortear.







MANDO INALÁMBRICO XBOX ONE BLANCO
Se ha mejorado el tacto, la comodidad y el diseño para hacerlo más ergonómico. Además, tiene el doble de alcance inalámbrico.

GEARS OF WAR 4
La mítica franquicia inaugura una nueva saga. En ella JD Fenix y sus amigos buscan a sus familiares y se enfrentan a nuevos enemigos.

FORZA HORIZON 3
Con más de 350 coches de todo tipo a tu disposición, debes organizar el mejor festival Horizon, ahora localizado en Australia.

RECORE
En esta espectacular aventura futurista encarnas a uno de los últimos humanos en un planeta controlado por robots.

DEAD RISING 4
Vuelven los zombis por Navidad. Controlas a Frank West en un mundo abierto inmenso y plagado de muertos vivientes.

- Todos los datos en www.xbox.es
- A mayor número de interacciones en redes sociales, más posibilidades se tienen que ganar. Sólo se acepta un correo electrónico por producto. La participación en estos concursos conlleva la posibilidad de recibir noticias sobre la revista Gamer a través de correo electrónico. En caso de no querer recibirlas, será necesario mandar un email a gamer@grupov.es con el asunto 'Baja'.
- Fecha de inicio de concurso: 20/12/2016. Fecha de finalización del concurso: 20/01/2017.
- Consulta las bases legales completas en https://is.gd/ficsQn

Ganadores

Estos son los ganadores del concurso del número 2 de Gamer. ¡Enhorabuena a los premiados!
- **Martín Gil** (Cantabria)
- **Jesús Checa** (Lloret de Mar)

¿Qué os parece el 'GOTY'?

Se ha convertido en un clásico. Cada vez que se da a conocer qué juego es el 'GOTY' surgen voces que reclaman el premio para otro título. La elección de Overwatch acarreó su controversia, sobre la que os preguntamos a través de nuestras RRSS. Y esto opinasteis.



La polémica estaba servida con la elección de Overwatch, una obra de indudable éxito, pero discutida por algunos seguidores por su planteamiento poco original, por ejemplo. **Ferrán Roig,** a través de Twitter, era de los más críticos. "Premiar a un juego que son unos mapas, unos 'skins' y pegarse tiros sin historia, ni guión, es el reflejo de la industria", reflexionaba. **Álvaro Boche** tenía su propia teoría: "El GOTY tendría que ser obligatorio dárselo a un Multiplataforma, Uncharted no es nada para la gente de Xbox y PC...", apuntaba. Mientras, **Antonio Macián** nos explicaba a través de Facebook que otogar premios no tiene demasiado sentido: "Opino que es una tontería lo de 'mejor que...', porque ambos son videojuegos, cuyo fin común es divertir, cada uno a su manera e igualmente disfrutable", en referencia a Overwatch y Uncharted 4, el juego que partía como gran favorito para llevarse el premio al mejor del año. Por su parte, **Jesús Arruza** introducía un nuevo candidato. "Debería ser FFXV y la 'prensa especializada en videojuegos', que para mí cada vez es menos objetiva, le ha puntuado muy por debajo de lo que merece". Gracias a todos por participar y enriquecer el debate.

Ocio
más allá de la consola

EL MEJOR ENTRETENIMIENTO PARA EMPEZAR EL AÑO

READY PLAYER ONE

NOVELA



ERNEST CLINE

EDICIONES B

TE ENGANCHARÁ SI...

Eres fan de la ciencia ficción y los videojuegos. Un libro imprescindible para amantes de estas dos temáticas y la literatura.

LIBRO

Ready Player One

amazon.es • fnac.es

Un clásico entre los fans de videojuegos. Escrito por Ernest Cline, nos lleva al año 2045, en una época en la que la vida real es muy dura y la gente se refugia en un famoso videojuego de realidad virtual llamado OASIS. Wade Watts es el protagonista, otra de las muchas personas que intenta descubrir el Easter Egg escondido en el juego que le permitirá heredar una fortuna. Pero, por supuesto, hacerlo no será tan fácil como investigar y resolver puzles...



GADGET

Energy Music Box BZ6 Bluetooth

energysistem.com

Lleva tu música a todas partes con este altavoz portátil con funcionalidad Bluetooth. Entre sus características más relevantes destacamos su alta autonomía, pudiendo llegar a 24 horas de funcionamiento. Ofrece sonido 2.1, con una potencia de 12 W y subwoofer para graves incluido. Además de reproducir cualquier archivo sonoro desde cualquier ordenador o dispositivo móvil emparejado con el altavoz, también ofrece la posibilidad de sintonizar radio FM. El dispositivo puede ser utilizado también como manos libres para conversaciones telefónicas.

TE ENCANTARÁ SI...

Eres de los que no puedes vivir ni un minuto sin tu música, y te gusta escucharla con la mejor calidad de sonido.





BRIAN MICHAEL BENDIS DAVID MARQUEZ JUSTIN PONSOR

CIVIL WAR II

1 MARVEL

4,04 euros

PARA FANS DE...

Los superhéroes de Marvel que se quedaron con ganas de más tras la película o el cómic Civil War.

COMIC

Civil War II

akiracomics.com • fnac.es

Las guerras internas entre los Vengadores parecen no terminar. En este cómic, un inhumano llamado Ulyses Cain adquiere poderes precognitivos, cuyo uso divide el universo Marvel en dos bandos, debido a sus distintas formas de entender la vida. Por un lado, los seguidores de Iron Man y, por el otro, los de la Capitana Marvel. ¿Proteger el futuro o cambiarlo?

PELÍCULA

LEGO Batman: La película

El súper héroe de DC Cómics verá estrenada su película de LEGO el próximo mes de febrero. Bruce Wayne, Batman para los amigos, tiene que una doble vida con la que lidiar, con todo lo que eso conlleva. Retratar la rutina de un súper héroe que se esfuerza por parecer normal durante el día es uno de los aspectos que trata la película, siempre, por supuesto, con un gran sentido del humor.

IMPRESCINDIBLE SI...

Te gustó LEGO: The Movie y, además, eres fan del hombre-murciélago de Gotham.



desde 49,99 euros

ROPA

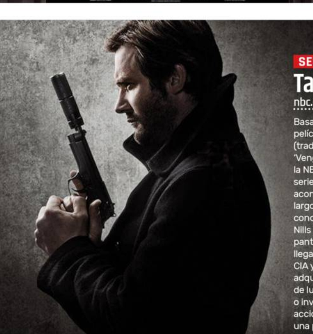
Sudadera Link

amazon.es

Que haga frío y haya que abrigarse no debería estar reñido por disfrutar de prendas que muestren tu orgullo de fan. Por ejemplo, por la saga Zelda con esta sudadera con capucha para mujer que imita a la indumentaria de Link, a los cinturones o correas del héroe de Hyrule. Está hecha de poliéster y algodón, recreando muy bien cada uno de los detalles como el escudo, y es un producto oficial, licenciado por Nintendo. La tienes disponible en todas las tallas, desde la XS a la XL.

LA HARÁS TUYA...

Si te encanta el 'cosplay' y, especialmente, si te hallas entre los millones de fans de la legendaria saga The Legend of Zelda.



SERIES

Taken (T1)

nbc.com

Basada en la trilogía de películas del mismo nombre (traducidas en España como 'Venganza') se estrena en la NBC estadounidense la serie. En ella se narran los acontecimientos previos a los largometrajes. Es decir, que conoceremos como Bryan Nills (interpretado en la gran pantalla por Liam Nesson) llega a ser un agente de la CIA y el proceso en el que va adquiriendo letales habilidades de lucha, manejo de armas o investigación criminal. La acción está asegurada en una primera temporada que constará de 10 episodios de unos 40 minutos de duración cada uno.



SERÁ TU FAVORITA SI...

Te gustan las series o películas con acción frenética y tiros. Por supuesto, si eres fan de las películas, seguro que no te decepciona.

Primeros rumores de 2017

CONOCE MÁS SOBRE LO QUE NOS ESPERA

Dos de los videojuegos más rumoreados del pasado año, The Last Of Us Part II y Red Dead Redemption 2, ya están confirmados oficialmente. ¿Cuál será el próximo gran título en hacerlo? Es posible que encuentres alguna pista interesante en esta misma página. El que avisa...



SKYLANDERS SE CANCELA

Después del abandono de Disney Infinity, el negocio de las figuritas NFC podría sufrir también la salida de Activision -con Skylanders- tras cinco largos años. Sus creadores, Vicarious Visions, se centrarán en ayudar al desarrollo de Destiny 2.



ELDER SCROLLS VI PARA 2019

La legión de fans de esta franquicia estaría de enhorabuena de confirmarse que Bethesda Game Studios lleva trabajando en el próximo capítulo desde octubre de 2015. Usaría un motor gráfico nuevo y su localización sería Valenwood o Redwood.



LA TRILOGÍA DE DARK SOULS EN SWITCH

La próxima consola de Nintendo no para de acumular rumores. El último tendría que ver con la obra de FromSoftware, Dark Souls, cuya trilogía al completo podría aparecer en la nueva consola. La tercera parte sería la primera en comercializarse *(más información, página 32)*



¿CON GANAS DE MÁS FINAL FANTASY?

Por si la última entrega te hubiera sabido a poco, la colección definitiva de FF, con los capítulos del I al IX, podría llegar a PS4 y PS Vita. En el caso de los episodios tanto del I al VI no sólo vendrían las versiones originales, sino también los remakes.

LA NUEVA AVENTURA DE LINK SE HARÁ ESPERAR

Breath of the Wild habría sido ya clasificado por edad en Australia, lo que significaría que estaría prácticamente terminado. Pero, a la venta, la versión de Nintendo Switch no estaría hasta el 16 de junio, mientras que Wii U lo haría el 23 de ese mes.

El contenido de esta sección está basado en rumores y, por tanto, no son anuncios oficiales por parte de las compañías.

DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris *(gamer@grupov.es)*, Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque

MAQUETACIÓN
Luis Montero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero

GrupoV

EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR GENERAL
Juan Manuel Martín-Moreno Carnero

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA DE CONTROL DE GESTIÓN
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL *gamer@grupov.es*

DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016

Solicitud de control aceptada por OJD




PS4
7
www.pegi.info
CONSTRUYE
Construye el LEGO® Gateway, las minifiguras
y todos los vehículos y artefactos.
JUEGA
Dirige la acción entre los juguetes y el juego
mediante el LEGO® Toy Pad.
LEGO
DIMENSIONS
HISTORIAS MÁS GRANDES. COMBATES MÁS GRANDES. PERSONAJES MÁS GRANDES.
COLECCIONA
¡Y MUCHOS MÁS!
Colecciona tus juguetes favoritos y crea locas
combinaciones en el juego.
EXCLUSIVO*
PlayStation®4
Minifigura
Supergirl
*Edición Limitada. ¡Hasta fin de existencias!